Anteprime: The Legend of Zelda, Halo 2, Prince of Persia 2, Dragon Quest VIII, Metroid Prime: Echoes, God of War Killzone, Devil May Cry 3, Viewtiful Joe 2, Kameo: Elements of Power, Sly 2, WRC4, Donkey Kong: Jungle Beat Final Fantasy XII, Bard's Tale, Forza Motorsport, Splinter Cell 3, GTA San Andreas, TimeSplitters: Future Perfect

PLAYSTATION 2 | XBOX | GAMECUBE | PC | GBA | MOBILE GAMING

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

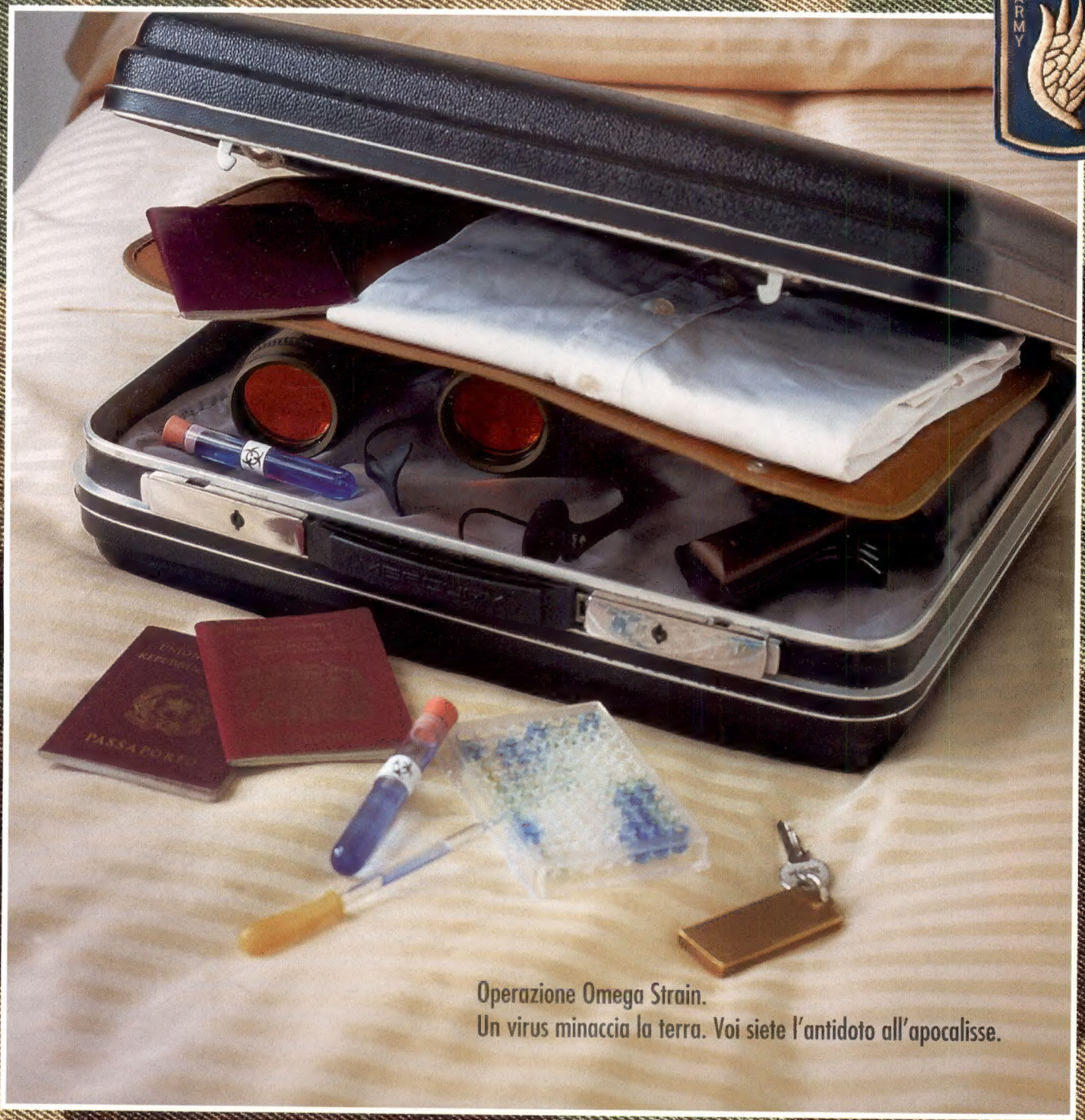
Numero 008 ■ Luglio/agosto 2004 ■ €6.00

PlayStation Portable

Sony offre finalmente uno scorcio sul futuro del divertimento portatile

PlayStation 2

PLAYSTATION ARMY



Operazione Omega Strain.
Un virus minaccia la terra. Voi siete l'antidoto all'apocalisse.

SYPHON FILTER™: THE OMEGA STRAIN.

Preparate le valigie, perché per sventare il piano dei terroristi questa volta dovrete viaggiare per mezzo mondo. Da soli, o con una squadra di 3 altri agenti speciali reclutati online, dovrete scoprire l'origine del virus Omega Strain e debellarlo per sempre o condannare il pianeta all'apocalisse. In ogni caso sarà la vostra ultima missione. Forse quella finale.

Spionaggio: ★★★★
Strategia: ★★★
Azione: ★★★★★

Online: ON

PlayStation Net

EKIS

Xteam

COMBATTI E VINCI 15 CORSI DI SOPRAVVIVENZA DELLA EKIS.

SCOPRI COME SU WWW.PLAYSTATIONPLANET.IT

LA BATTAGLIA PROSEGUE CON KILL.SWITCH, SOCOM II E KILLZONE. SOLO SU PS2. PLAYSTATION ARMY. OGNUNO HA LE SUE BATTAGLIE.

fun®
AQXB

www.playstationdiabetes.it Hello Line 199 116 268 www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it

editoriale

benvenuti nella rivista che non c'era

Una quindicina di anni fa Bruno Bonnell, CEO di una Infogrames in costante espansione, decise di festeggiare i risultati ottenuti dalla propria etichetta con un grosso party in occasione dell'ECTS: discoteca su due piani, qualche centinaio di invitati, free drink per tutti (ma solo fino a una certa ora, passata la quale gli ospiti erano cortesemente invitati a pagare le proprie consumazioni) e una band che suonava dal vivo i classici disco e rock del secolo passato. Eccezionale. Non s'era mai visto nulla del genere fino a quel momento.

Fast forward al 2004. Sony Computer Entertainment America organizza il consueto party durante l'E3: oltre 5.500 invitati convenuti nello stadio dei Dodgers s'abboffano di sushi e yakitori, trangugiando Absolut e ballando sulle note di Missy Elliott alle tre del mattino. Costo totale dell'evento: tre milioni di dollari. E questo senza contare l'organizzazione del 'the day after', con massaggiatori, musica soffusa, cibo e bevande in quantità allo stand Sony per permettere agli spossati festaioli di ritemprare le proprie energie.

Sì, l'industria è cambiata, e rimanere ai vertici del mercato videoludico mondiale significa (anche) spendere e spandere più dei propri concorrenti. E se Sony può permettersi di buttare tutti questi soldi per far felici i propri soci in affari (e quei parassiti dei giornalisti), è facile immaginare quanto mostruoso possa essere l'investimento fatto, sia in termini di risorse lavorative che prettamente economiche, sulla sua nuova console.

E i risultati si vedono. PSP rappresenta un balzo in avanti fenomenale per il divertimento elettronico portatile, non solo per la qualità del comparto audio/video, ma soprattutto per la brillantezza e la definizione del suo schermo 16:9 (per saperne di più, Prima Pagina a pag. 010).

Ma rispetto a quanto descritto a inizio pagina, è altresì evidente come il processo di americanizzazione dell'industria abbia ormai toccato un livello mai raggiunto prima. L'Europa conta solo quando si tratta di annunciare il numero di console distribuite su scala mondiale e per le case giapponesi è ormai chiaro che l'obiettivo numero uno sia quello di puntare al pubblico statunitense. Non c'è quindi da stupirsi nel vedere l'enorme ondata di FPS in arrivo, con *Halo 2* (pag. 036) a suonare la carica per un genere che si sta assestando su standard qualitativi davvero elevati. Standard qualitativi che, a dire il vero, si sono innalzati notevolmente per tutti i publisher del settore e, se la quantità mostruosa di titoli presentati all'E3 2004 non fa ormai nessun effetto quando si ha a che fare con colossi come Electronic Arts o Activision, ben diverso è il discorso sulla qualità. Francamente, **Videogiochi** fatica a ricordare una fiera con così tanti titoli meritevoli d'attenzione. Sarà un luuungo inverno...

Speciali

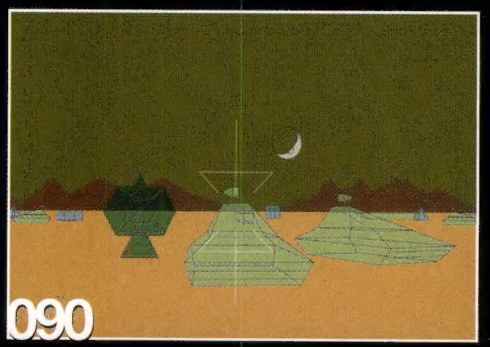
064 The Beautiful Journey
Sega stupisce ancora una volta, affidando la conversione casalinga di *Out Run 2* a una software house sconosciuta ai più. **Videogiochi** vola oltremanica per incontrare l'emergente Sumo Digital

070 La riscossa di Nokia
Nonostante gli annunci di PSP e DS, la casa finlandese reinventa N-Gage e si rilbutta ancora una volta nella mischia del mobile gaming

074 Hideo Kojima: Snake Eater
Ritratto di un game designer e di uno sei suoi progetti, semplicemente il titolo PlayStation2 più atteso dei prossimi mesi

082 Effetto moda
Com'è possibile che tecniche di programmazione come cel-shading e texture mapping si diffondano così velocemente nel panorama ludico odierno? **Videogiochi** lo chiede agli sviluppatori

090 De Bello Ludico
Sull'evoluzione dei war game, dal 1984 ad oggi



Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc, fondata in UK nel 1985, realizza riviste specializzate dedicate a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Dalle nostre redazioni operanti in quattro Paesi vengono pubblicate più di 80 riviste. La società dà in licenza 32 riviste per un totale di 60 edizioni locali in altre 23 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (FNET)

Roger Parry chairman
Greg Ingham chief executive
John Bowman finance director

Telefono +44 (0)1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

future games
Il meglio per i videogiocatori

Bath Londra **Milano** New York
Parigi San Francisco

Redazione
Andrea Minini Saldini direttore responsabile
Marcello Cangialosi deputy editor
Stefano Zurlini grafica e impaginazione

Hanno collaborato
Andrea Babich, Gianluca Belvisi, Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Bruno Fraschini, Alessandro Galli, Ugo Laviano, Roberto Magistretti, Max Marino, Goffredo Marocchi, Paolo Paglianti, Erik Pede, Mattia Ravanelli, Riccardo Rossi, Massimo Rovatti, Andrea Saletti, Primoz Skulj, Simone Soletta, Giacomo Talamini, Claudio Tradardi

Una copia: euro 6,00
Una copia arretrata: euro 10,00
Abbonamento: euro 48,00 (11 numeri)
Per abbonarsi inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n°43950203 intestato a Future Media Italy Spa, via Asiago 45, 20128 Milano

Pubblicità
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a. **Fax** 02 25706378
Marco Bertolotti direttore vendite

Traffico
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
Email traffico@futuremediaitaly.it

Agenzie territoriali
NUEVACOM S.r.l.
via Domenico Sansotta, 97 - 00144 Roma
Tel. 06 52205210 - Fax 06 52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l.
Centro Direzionale Isola F11 - 80143 Napoli
Tel. 081 7345479 - Fax 081 7345075

Editore
Future Media Italy SpA via Asiago 45, 20128 Milano
Telefono 02 2529161 r.a.
Fax 02 26005520
Email videogiochi@futuremediaitaly.it
Web www.gamesradar.it

Bernardo Notarangelo amministratore delegato
Andrea Minini Saldini publishing director
Clara Gazzola direzione amministrativa
Anna Tedone responsabile diffusione
Dino Bortolossi produzione
Stampa Mazzucchelli S.p.A. - Settimo Milanese (MI)
Distribuzione esclusiva Italia Parrini & C. SpA
Viale Forlanini, 23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 17/03/03 al numero 193. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano. Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti (c) Future Publishing Limited. Tutti i diritti di riproduzione sono

sommario luglio agosto

il numero del double rocket burger

Rubriche

006 **Prima Pagina**
Electronic Entertainment Expo 2004

020 **Mobile Gaming**
Il videogioco oltre le mura di casa

021 **Flash Gaming**
Il videogioco nelle mura dell'ufficio

022 **Outer Worlds**
Alla scoperta delle ovaie bovine

026 **Mattscape**
Per una critica dei videogiochi. Seconda parte

027 **RedEye**
Promesse. Sempre promesse

028 **Trigger Happy**
Desiderio insaziabile

029 **Biffovision**
Requiem per una sceneggiatura defunta

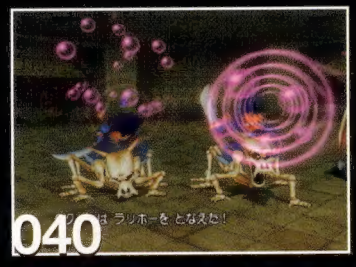
030 **AV Out**
L'alba dell'era dell'ubiquità

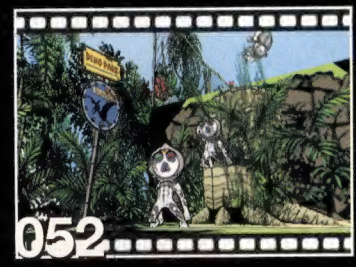
031 **Parental Advisory**
Se il cattivo fossi io

134 **La storia di...**
Un titolo seminale per NES: *Micro Machines*

140 **Forum**
L'opinione dei lettori

144 **Sul prossimo numero**
Paura, eh?





Recensioni

102 Unreal Tournament 2004 (PC)
104 Katamari Damacy (PS2)
106 Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
108 Galleon (Xbox)
110 Pikmin 2 (GC)
112 Smash Court Tennis Pro Tournament 2 (PS2)
114 Thief: Deadly Shadows (PC, Xbox)
116 Red Dead Revolver (PS2, Xbox)
118 TOCA Race Driver 2 (PC, Xbox)
120 Hitman Contracts (PC, PS2, Xbox)
122 Transformers (PS2)
124 Driv3r (PS2, Xbox)
126 Rallisport Challenge 2 (Xbox)
128 Painkiller (PC)
129 SingStar (PS2)
130 Syphon Filter: Omega Strain (PS2)
131 Crimson Tears (PS2
132 Mario vs Donkey Kong (GBA))
133 Mario Golf: Advance Tour (GBA)

Anteprime

034 The Legend of Zelda (GC)
036 Halo 2 (Xbox)
038 Prince of Persia 2 (PC, PS2, Xbox, GC)
040 Dragon Quest VIII (PS2)
042 Geist (GC)
043 Second Sight (PS2, Xbox, GC)
044 Metroid Prime 2: Echoes (GC)
045 Area 51 (PS2, Xbox)
046 Killzone (PS2)
047 Close Combat: First to Fight (PC, Xbox)
048 The Red Star (PS2, Xbox)
049 Destroy All Humans! (PS2, Xbox)
050 God of War (PS2)
051 Devil May Cry 3 (PS2)
052 Viewtiful Joe 2 (PS2, GC)
053 Kameo: Elements of Power (Xbox)
054 Sly 2: Bands of Thieves (PS2)
055 Conker: Live and Reloaded (Xbox)
056 Donkey Kong Jungle Beat (GC)
057 Odama (GC)
058 Final Fantasy XII (PS2)
059 The Bard's Tale (PC, PS2, Xbox)
060 WRC 4 (PS2)
061 Forza Motorsport (Xbox)
062 Tom Clancy's Splinter Cell 3 (PC)
062 Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)
063 GoldenEye: Rogue Agent (PS2, Xbox, GC)
063 TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC)
064 Out Run 2 (Xbox)

riservati. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

Abbonamenti
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì
e-mail abbonamentivg@futuremediaitaly.it

Arretrati
Per informazioni tel. 02/26005517 - Fax 02/26005512
dal lunedì al venerdì - e-mail arretrativg@futuremediaitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

ASSOCIATO A:
A.N.E.S.
ASSOCIAZIONE NAZIONALE EDITORIA PERIODICA SPECIALIZZATA

TM & (c) 2003 Comedy Central. All rights reserved.
(c) 2003 In-Fusio S.A., France

ARRIVA SOUTH PARK. PASSAPAROLACCIA.

South Park è sul tuo telefonino. Non puoi perderlo.

Fai il tuo ingresso al South Park dei divertimenti.

Entra nel mondo di South Park, il gioco d'azione per il tuo telefonino tratto dalla famosa serie TV. Un gioco originalissimo, pazzoide e divertente, che riprende in pieno lo spirito goliardico dei personaggi di uno dei più eclettici cartoni mai visti in tv.

Vuoi 10 motivi per scaricarlo?

South Park™ è diviso in 10 mini giochi assurdi, come tutte le avventure dei protagonisti del cartoon: sarai Kenny che deve difendersi da mucche e macchine della polizia in una corsa forsennata. Cartman che deve nuotare in una schifosissima piscina. Tweek che deve trovare la via di uscita in un labirinto di nani. E poi dovrai baciare Wendy, Mrs Ellen o Shelly nei panni del vomitatore Stan...
Insomma, un gioco veramente pazzo come tutti i suoi fantastici protagonisti e un po' come te.

informazione pubblicitaria

IN·FUSIO
MOBILE GAME CONNECTIONS

GSM

Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Novità" e scegli "South Park", poi segui le istruzioni per il download. Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

TIM

Vivere senza confini

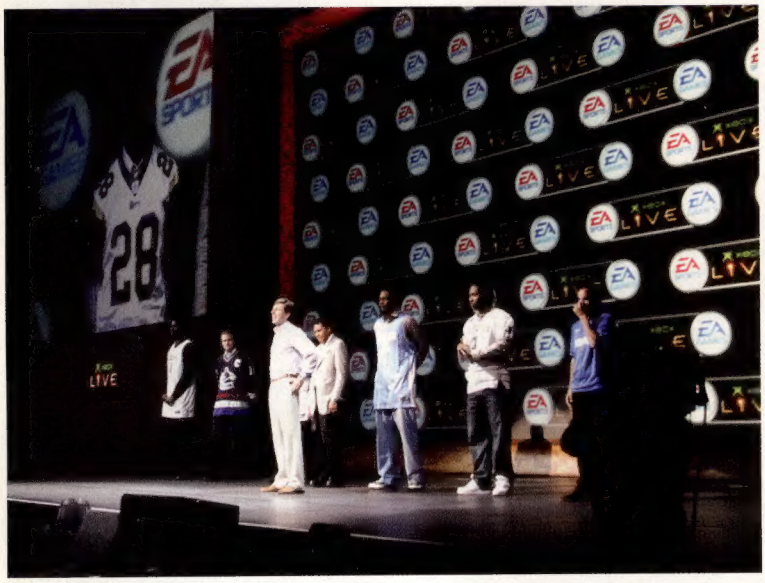
Copertura nazionale TIM (marzo 2004) - GSM: 94.6% territorio, 99.8% popolazione.

prima pagina

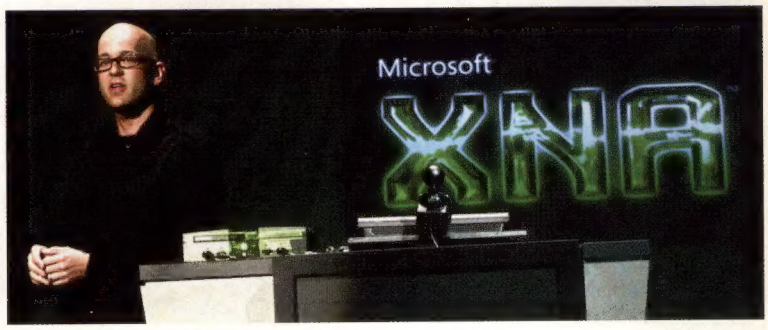
le novità più importanti dal mondo del divertimento elettronico

Lo show dei piccoli giganti

Microsoft, Sony e Nintendo imbottiscono l'E3 2004 di titoli di ottima qualità, ma sono PSP e Nintendo DS a dominare lo show delineando il futuro dell'intrattenimento portatile



Gli americani presenti alla conferenza hanno apprezzato l'intervento promozionale delle star sportive assoldate da Electronic Arts, ma in verità la maggior parte degli applausi era rivolta a Muhammad Ali



Il Los Angeles Shrine Auditorium era abbastanza capiente da accogliere comodamente tutta la stampa mondiale (e vari personaggi illustri dell'industria, tra cui, ha notato **Videogiochi**, Tomonobu Itagaki e Yu Suzuki) convenuta per assistere alla prossima mossa di Microsoft

Mancano due giorni all'inizio dell'E3 e Microsoft è la prima ad incontrare i giornalisti giunti a Los Angeles. Sede dell'evento è lo Shrine Auditorium, un complesso che in passato ha accolto manifestazioni importanti come i Grammy. **Videogiochi** arriva in anticipo, forse troppo in anticipo, ma ciò le consente di assicurarsi uno dei primi posti nell'enorme teatro in cui avrà luogo la conferenza. Dopo circa un'ora trascorsa orbitando attorno al prezioso buffet amorevolmente preparato dagli organizzatori, scambiando battute e biglietti da visita con colleghi e conoscenti, si rientra in sala su invito della Voce ("Lo show avrà inizio fra 5 minuti").

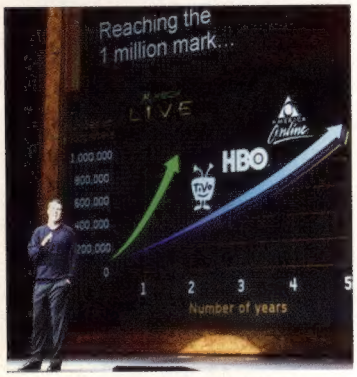
È il Corporate Vice President e Chief XNA Architect di Microsoft **J Allard** a dare il benvenuto. Nel suo intervento ripropone i medesimi concetti già espressi al Game Developers Conference durante la presentazione dell'XNA (vedi **VG**007), la nuova piattaforma software di Microsoft che non solo ambisce ad essere strumento di liberazione degli svluppatori dal giogo dell'hardware, ma anche promotore di un ideale sposalizio fra Xbox, PC e qualsiasi sistema basato sull'XNA.

"Il software è la chiave per liberare il vero potenziale di questa industria", dichiara Allard. "È il catalizzatore della crescita". Al fine di dimostrare l'importanza del software rispetto all'hardware, Allard fa riferimento ad Xbox Live, di come sia il software a renderlo possibile e di come sia il software ad aver fatto di Xbox il sistema con i migliori giochi online. "Non rinunciamo mai ad una sfida", continua Allard. "E infatti, qualche settimana fa, nella città di New York, Xbox Live è stato sottoposto al test definitivo. Le nostre telecamere erano lì per catturare l'evento". Allard indica il megaschermo alle sue spalle mentre le luci si abbassano e la curiosità sale.

Per la delusione di molti e la felicità di chi indossa mutande griffate 'Xbox', ciò che viene mostrato a video per i successivi 5 minuti circa è pura propaganda. 'The Novice' è il titolo di un'improbabile serie televisiva che vede il miliardario Donald Trump sfidare il 'Team Xbox' (formato da Robbie Bach, J Allard e Peter Moore) e il 'Team PlayStation' (composto da Ken Kutaragi, Kaz Hirai e Andrew House, ovviamente interpretati da sosia) a mettere in piedi un solido e remunerativo servizio online per le rispettive console. Non è la prima volta che Microsoft attacca apertamente il suo più diretto rivale, ma i livelli di autocompiacimento e derisione dell'avversario toccati nel filmato sfiorano i confini del buon gusto. Prevedibilmente, il Team PlayStation fallisce nell'impresa e viene licenziato in tronco, mentre il Team Xbox riceve in premio i diritti per realizzare un MMORPG basato sulla vita del miliardario americano. Al termine del filmato, gli applausi di un pubblico comprensibilmente divertito si mischiano alle ovazioni di animi accarezzati nelle parti più basse della loro stupida partigianeria.

Visibilmente compiaciuto per il buon esito del siparietto, Allard prosegue il suo intervento snocciolando un po' di dati sulla diffusione di Xbox Live. Più di 14 milioni di console connesse, quasi un milione di abbonati, disponibilità del servizio in 24 paesi ed un catalogo di 150 giochi Live compatibili per la fine dell'anno. Ma non è ancora finita. Parlando di nuove funzioni e di come sia possibile integrarle nel servizio Xbox Live grazie al (sì, sempre lui) software, Allard indossa un paio di cuffie, afferra un controller e dà una breve dimostrazione dei servizi attualmente offerti da Xbox Live. Lista amici, news, inviti, messaggistica vocale... quindi una radiosa Jenny McCarthy con tanta voglia di giocare a *Project Gotham Racing 2* compare sul

> "Qualche settimana fa, nella città di New York, Xbox Live è stato sottoposto al test definitivo. Le nostre telecamere erano lì per catturare l'evento"



Robbie Bach enfatizza il successo di Xbox Live confrontandone la crescita con quella di AOL, TiVo e HBO

Peter Moore mostra orgoglioso la data ufficiale di lancio di *Halo 2* precisando ironico "del 2004, ovviamente"

The Novice

New York: Donald Trump vuole realizzare un MMOPRG basato sulla sua vita, ma è incerto sul partner a cui commissionare il lavoro. Sony o Microsoft? Ecco come è andata a finire.

Una breve apertura in stile 'telefilm americano anni settanta' introduce 'The Novice' (il principiante)

Si passa all'introduzione dei protagonisti. Prima il team Xbox, composto da J Al, Robbie e Peter

Poi il team PlayStation, composto da Ken, Kaz e Andrew. L'azione si sposta nella Trump Tower

Il magnate americano assegna ai due team l'incarico di realizzare il miglior servizio per il gioco online

Mentre il team Xbox indaga la volontà dei consumatori, quello PlayStation si inventa il Network Adaptor

Trump è visibilmente deluso del team PlayStation, fa notare che il loro servizio 'succhia', e lo licenzia

In attesa del taxi, Ken, Kaz e Andrew pensano ad una mossa riparatoria ("che ne dite di un bundle?")

"Ci vediamo stasera per *Halo*?", chiede Kaz. Intanto il taxi arriva, ma Bill Gates si dimostra più veloce...

megaschermo, in una finestra del nuovo software per la video comunicazione che verrà presto incluso in Xbox Live. Mentre Allard scambia qualche battuta con Jenny, un ronzio di sottofondo preannuncia l'ingresso in chat di Peter Moore. Una nuova finestra compare sul megaschermo, e mostra l'ex presidente di Sega of America impegnato a farsi incidere un tatuaggio sul braccio destro. Allard chiede cosa stia facendo, ma Moore rimanda la risposta a qualche minuto più tardi.

Terminata la dimostrazione, è tempo di parlare di un'altra novità legata ad Xbox Live: Xbox Live Arcade. Il servizio permetterà di scaricare sull'hard disc della console videogiochi relativamente semplici, da conversioni di grandi classici del passato come *Galaxian*, *Robotron* e *Dig Dug* a puzzle game 'moderni' di derivazione PC come *Bejeweled*, *Hamster Ball* e *Zuma Deluxe*. L'idea è quella di attirare i casual gamer offrendo loro esperienze ludiche 'mordi e fuggi' a prezzo modico. Il pubblico mostra scarso interesse, ma le potenzialità sono evidenti.

L'attenzione passa quindi all'XNA, la nuova piattaforma software di Microsoft pensata per semplificare la vita agli sviluppatori ed avvicinare Xbox e PC più di quanto già non lo siano. Viene mostrata una nuova versione della demo Crash (stavolta con due macchine lanciate a 300 km/h l'una contro l'altra in luogo di una sola scagliata ad analoga velocità verso un blocco di metallo) ed annunciata la versione Xbox di *Vanguard: Saga of Heroes*, un MMORPG per PC sviluppato da Sigil, software house fondata da Brad McQuaid, producer e co-ideatore dell'originale *EverQuest*. *Vanguard* sarà uno dei primi giochi a sfruttare XNA e la versione Windows di Live per consentire l'incontro in rete di utenza PC e console alla maniera di quanto già accade con *Final Fantasy XI*.

Terminato il suo intervento, Allard cede il palco a Peter Moore che senza troppi indugi passa ad introdurre il gioco che tutti i presenti aspettavano di vedere. La dimostrazione della modalità online di *Halo 2* è una lezione di chiarezza espositiva ed efficacia comunicativa che Sony dovrebbe far sua (vedi la caotica presentazione di *R&C3* illustrata qualche pagina più avanti). Il gioco viene mostrato dal punto di vista di uno dei due partecipanti, dando modo di concentrare l'attenzione sulle novità che vengono abilmente illustrate dall'addetto Bungie. La percentuale d'umidità della sala si impenna per via della salivazione prodotta. Maggiori informazioni a pagina 36.

Conclusa la presentazione, Moore solleva la manica destra della maglietta per svelare il tatuaggio che tanto aveva incuriosito Allard durante la videoconferenza di qualche minuto prima. È la data d'uscita ufficiale di *Halo 2*, 9 novembre, incisa sulla pelle (ma è solo tintura) a garanzia che verrà rispettata. Il pubblico applaude come non ha mai applaudito prima.

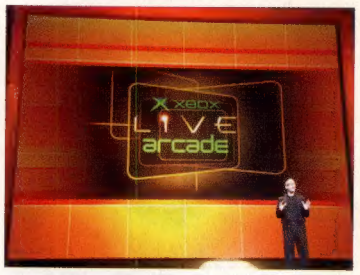
Il passaggio del testimone da Moore a un Robbie Bach in modalità 'riassunto di tutto quello che avete visto e sentito fino ad ora', fa registrare un drammatico calo di interesse. Ma fa tutto parte del piano. Per diversi minuti Bach ammorba la platea con proclami ottimistici sul futuro di Xbox, di Microsoft, di Xbox Live, dell'industria, del videogioco, finché la voce dello speaker dei titoli EA Sports non riecheggia nell'auditorio ammutolendolo. "State bene a sentire teste di X", minaccia. "Riconoscete questa voce?". Al che Bach abbandona il palco accomiatandosi con un "questo cambierà le cose". E la EA-voice ribatte: "Ci puoi scommettere. The. Wait. Is. Over". Partono filmati della line-up sportiva di EA, miscelati a riprese di eventi reali, e ancor prima che lo speaker reciti la formula magica "EA su Xbox Live", la platea prima dormiente si è già trasformata in una curva da stadio durante il derby Milan-Inter.

Terminato il video e mentre l'adrenalina scorre ancora copiosa nelle vene, il megaschermo si solleva rivelando il nuovo volto pubblico di EA Don Mattrick (dopo le dimissioni di John Riccitiello) accompagnato da uno schieramento di atleti famosi, ognuno in rappresentanza dei vari franchise sportivi del colosso americano. Fra questi, anche Muhammad Ali (per la serie *Knockout Kings*), visibilmente tremante per via del morbo di Parkinson che lo affligge, ma non abbastanza da impedirgli di salutare il pubblico con una rapida sequenza di jab. Prevedibilmente, scatta la standing ovation.

La stretta di mano finale fra Bach e Mattrick suggella l'accordo e chiude la conferenza stampa, probabilmente la migliore mai tenuta da Microsoft dall'inizio della sua avventura nel mercato console. Una formidabile testimonianza di maturità, sebbene inficiata da un pizzico di malcelata (e inopportuna) superbia.

"La dimostrazione della modalità online di *Halo 2* è una lezione di chiarezza espositiva ed efficacia comunicativa che Sony dovrebbe far sua"

Dall'alto: *Zuma Deluxe*, *Hamster Balland* e *Bejewele*, tre dei videogiochi 'casual' per PC in arrivo su Xbox Live Arcade assieme a classici come *Galaxian* e *Robotron*



La schermata principale di Xbox Live Arcade. Un menù suddiviso in categorie permette di accedere agevolmente alle tipologie di giochi che si intendono scaricare

Intervista a **J Allard**

Vice President e Chief XNA Architect di Microsoft

Ci può dire di più in merito al nuovo servizio Xbox Live Arcade? Sarà un servizio a pagamento? Girano voci di 10 dollari a gioco...
Dieci dollari? È una follia! No, la verità è che non abbiamo ancora stabilito nulla. La verità è che abbiamo pensato a un'opzione Live che potesse essere gratuita e potesse coinvolgere il maggior numero di utenti. Farà quindi parte dell'abbonamento normale a Xbox Live, nel quale sarà presente un Arcade Launcher. Quest'ultimo sarà gratuito. Lo distribuiremo attraverso vari canali, il disco demo della rivista ufficiale Xbox, CD gratuiti nei negozi... potremmo anche inserirlo nel DVD di *Halo 2* se ci sarà spazio sufficiente. A questo punto, ci saranno tre categorie di giochi. Quelli inseriti nel pacchetto iniziale saranno gratuiti. Il poker, per esempio... come si può pretendere di far pagare la gente per giocare a poker? Non si può, e quindi farà parte del servizio. Il secondo livello sarà costituito da giochi come *Dig Dug* e *Galaxian*, che saranno a pagamento. Un dollaro? Due dollari? Non lo sappiamo ancora, ma di certo non dieci dollari. Una volta scaricati, però, potranno essere giocati tutte le volte che si vuole. Infine ci saranno dei titoli più complessi, come *Zuma Deluxe* o *Feeding Frenzy*, che potranno essere provati in versione demo, giusto due o tre livelli per vedere se piacciono, ed eventualmente acquistati in versione completa per 5 dollari o qualunque sarà il prezzo finale.

Dal momento che Microsoft intende lanciare un servizio di video chat, evidentemente verrà lanciata anche una webcam. Cosa può dirci a riguardo?
Sì, è prevista una videocamera, ma il concetto è ben diverso dall'EyeToy.
La consideriamo come un mezzo per far evolvere il servizio. Abbiamo creduto molto nella comunicazione vocale. Ora crediamo nel video, e vogliamo integrarlo in tutte le esperienze Live, e per farlo, sapete, ci vuole la videocamera. Quindi capite bene che l'approccio è differente da quello Sony. Abbiamo pensato a lungo a come integrare il video, a cosa farne della videocamera. Siamo andati in giro per il mondo, in Giappone soprattutto, dove sembrano particolarmente entusiasti della cosa, e abbiamo chiesto: cosa ci volete fare? Ci volete giocare? Fare roba come lavare le finestre muovendo le braccia? E loro hanno detto "no, vogliamo comunicare". È così che lavoriamo su Xbox: ascolta e reagisci, ascolta e reagisci. Di fatto siamo partiti da dove non pensavamo di partire. Non saremmo partiti dall'idea della comunicazione se non ce l'avessero chiesto gli utenti. Quindi è così che è cominciata, in Giappone, e ora stiamo allargando l'indagine al resto del mondo. Gli sviluppatori ci stanno già proponendo un sacco di idee. Stavo parlando con degli sviluppatori di giochi sportivi e mi dicevano "Ci piacerebbe che quando si segna un goal, sullo schermo compaia l'immagine dell'altro giocatore". Un altro mi ha chiesto "Vorrei fare roba basata sul riconoscimento dei movimenti". Girano un sacco di idee e noi vi stiamo prestando attenzione esattamente come facemmo con la chat vocale.

In che modo verrà commercializzata questa nuova periferica? Sono previste delle offerte speciali?
Ovviamente. In Giappone, dove lanceremo il servizio inizialmente, verrà immesso sul mercato un pacchetto che comprenderà video-camera, software necessario alla chat abbonamento a Live. Per il futuro, invece, vedremo. È possibile che l'offerta Xbox Live, oggi inclusiva di headset, possa includere tra qualche tempo la videocamera.

Cosa prova all'idea che qualcuno potrebbe usare la videocamera per impieghi non previsti, tipo mostrarsi completamente nudo? Questo non la preoccupa?
No, a dire il vero mi eccita! [ride]. Seriamente, è qualcosa a cui stiamo pensando. La gente era veramente preoccupata della chat vocale, di come mantenere l'anonimato, e allora abbiamo introdotto cose come il mascheramento della voce. Faremo la stessa cosa con la video comunicazione permettendo di mascherarsi usando tutta una serie di filtri... avete presente Photoshop no? Ecco, roba come l'effetto seppia o mosaico. E c'è anche un'altra cosa interessante. Si potranno inviare delle piccole vibrazioni al controller di uno qualsiasi dei partecipanti alla chat. Puoi richiamare un menù di codici Morse e inviare vibrazioni 'breve-breve' o 'breve-lunga', roba così, e all'inizio è solo divertente, ma poi ti rendi conto che puoi di fatto comunicare di nascosto con qualcuno usando un codice segreto e magari dirgli di fare qualcosa di particolare all'insaputa degli altri.

Durante la conferenza stampa ha dichiarato che I primi giochi basati su XNA appariranno per la fine di quest'anno. Sarebbe quindi lecito aspettarsi una versione PC di *Halo 2* con annesso servizio Live compatibile?
Non possiamo dire nulla per ora. Al momento i ragazzi di *Halo* sono in modalità [portandosi le mani al volto a mo' di paraocchi] '9 novembre, 9 novembre, 9 novembre su Xbox!' [ride]. Il primo *Halo* è andato benissimo su PC e grazie ad XNA sarà più facile per noi prendere una decisione. Semplicemente non l'abbiamo ancora fatto. Ma c'è un'altra cosa importante da dire in merito all'XNA. Per sviluppare un gioco come *Halo 2*, Bungie crea un mondo, con i suoi personaggi, i suoi ambienti, i suoi eventi, e da tutto questo tira fuori un'esperienza ben definita. Quello che mi piacerebbe facesse è creare quel mondo di gioco e quindi proiettarlo ovunque ci sia uno schermo ed un pulsante. Grazie ad XNA questo sarebbe possibile. E così su un telefono cellulare si potrebbe avere un gioco tipo puzzle game che permette di riparare il Warthog del tuo team. Sai che non potrai giocare ad *Halo 3* come vorresti, davanti al tuo 16:9 ad alta definizione, con l'impianto surround e gli stick analogici del controller, perché magari sei in vacanza al mare, o al lavoro, ma almeno puoi partecipare. Puoi accedere ad un terminale dell'aeroporto e vedere come sta andando la tua squadra, magari ricevere sul telefonino il filmato del deathmatch dell'altra notte, questo genere di cose. Oppure puoi giocare su PC, da una visuale tipo RTS. E osservi il mondo di *Halo* dall'alto e partecipi alla battaglia in veste di stratega mentre chi è alla console è lì che [imbracciando un fucile immaginario] boom-boom-boom davanti al suo 16:9. Oggi gli sviluppatori pensano solo al boom-boom-boom o solo all'RTS o solo al puzzle game. Perché? È folle! Creano una proprietà intellettuale e quindi la sparpagliano in questo modo. I fanatici di *Halo* vogliono giocarci in ogni momento. Pensate alla Formula 1. Sono 32 ore di corse all'anno. Punto. Eppure non la vedete in questo modo. Se siete appassionati di F1 come me, c'è sempre qualcosa da leggere, da commentare, succede sempre qualcosa tipo la Ferrari ha fatto questo, la Bridgestone quest'altro... La Formula 1 dura così 365 giorni l'anno. E ne puoi fruire dappertutto, in televisione, in aereo, sul web, sul telefonino. Tutto questo per 32 ore di corse all'anno. Ora prendete *Halo 2* ed immaginate che ci vogliano 32 ore per finirlo. Con l'introduzione dell'online già la longevità aumenta, quindi lo proietti su tutti quegli schermi così da poterne fruire ovunque e diventa proprio come la F1 o il calcio. Puoi averlo dove quando, quando vuoi, come vuoi. E se sei un fan di *Halo*, noi abbiamo te per tutto il tempo.

SONY
POWER
HOLD

PSP

SELECT

Sony

Come da consuetudine, la conferenza stampa di Sony ha avuto luogo in uno degli 'hangar' dei Los Angeles Center Studios. Il locale è più piccolo e meno accogliente dello Shrine Auditorium scelto da Microsoft, ma per una società che si stima abbia speso circa tre milioni di dollari per organizzare il party dell'E3 (del resto l'intrattenimento dal vivo ad opera di The Black Eyed Peas, Missy Elliott e The Crystal Method non costa poco) si può chiudere un occhio.

Il palco è dominato da un megaschermo semicircolare a rappresentare un CD (o un DVD, ma anche un UMD se volete) conficcato per metà nel terreno. Incornicia la struttura una catena di circa 20 monitor ultrapiatti, mentre ai due lati del palco sono appese due coppie di schermi più tradizionali. Al centro si erge un pulpito bianco e vuoto (per ora).

Introdotto da mirabolanti effetti di luce ed innovativi montaggi video resi possibili dalla particolare natura del megaschermo, il presidente di SCEA **Kaz Hirai** guadagna il palco, saluta e, telecomando per il PowerPoint alla mano, trascorre una sana mezz'ora passeggiando fra torte e grafici illustrativi del successo del brand PlayStation nel corso dell'ultimo decennio. L'unica notizia concessa ad una platea comprensibilmente delusa è il taglio del prezzo americano di PS2 (che da 199 passa a 149 dollari) e l'inclusione di adattatore di rete e *ATV Offroad Fury 2* nella confezione standard. Alle spalle di **Videogiochi** qualcuno ride ricordando la fine di 'The Novice' (vedi p. 008). Dal momento che oltre il 90% delle vendite dell'originale PlayStation ha avuto corso dopo l'abbattimento del prezzo a 150 dollari, Sony confida in un analogo risultato con PlayStation2.

Fra i temi toccati da Hirai non poteva mancare l'online gaming. Quest'anno sarà "un anno di crescita per il gioco online su PS2", ha dichiarato. Sony stima un afflusso di 100.000 nuovi utenti al mese attirati dagli oltre 100 titoli PS2 online compatibili che saranno disponibili per Natale. Hirai ha quindi parlato di soldi. I produttori di software ludico potranno cominciare a farsi pagare per i contenuti scaricabili esattamente come Microsoft ha recentemente cominciato a fare con il circuito parigino di *PGR2*. Hirai ha riconosciuto la lentezza con cui Sony ha affrontato la questione 'pecuniaria', ribadendo altresì che la gratuità era necessaria in una prima fase di diffusione del servizio.

La discussione sull'online ha avuto termine con un pessima dimostrazione della modalità multiplayer di *Ratchet & Clank 3*, presieduta da un Ted Price comprensibilmente incapace di commentare e dare un ordine agli eventi in corso attorno lui. Del resto cosa puoi pretendere quando l'azione viene mostrata contemporaneamente da otto punti di visita, su otto schermi diversi e senza che gli otto partecipanti si siano in qualche modo accordati sul da farsi? Al termine della dimostrazione la platea era già in uno stato di trance, il momento ideale per Hirai di ripresentarsi sul palco, braccio destro alzato, e annunciare: "Signori e signore, PlayStation Portable". Nella sua mano, nero e luccicante, il nuovo gioiello Sony.

> "Sebbene a giudicare da quanto visto in fiera Nintendo DS se la cavi abbastanza bene con il 3D, su PSP si sfiorano i livelli di PS2"

Il futuro in tasca

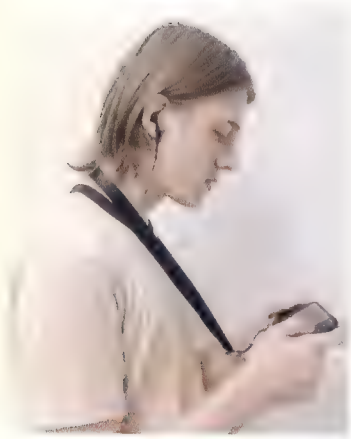
Circa un mese prima dell'E3, giravano voci che Sony non avrebbe mostrato null'altro che la forma della console in quel di Los Angeles. Oh, le voci. Sebbene la prima reazione dei presenti all'apparizione di PSP sia stata tutt'altro che fragorosa, quando hanno avuto modo di analizzarla più da vicino presso lo stand Sony in fiera, il senso di meraviglia è diventato quasi palpabile. Il design di PSP è puro stile Sony: formale, elegante, compatto. E poi, quello schermo. Il fatto che sia in grado di mostrare 16,77 milioni di colori ad una risoluzione di 480x272 pixel non significa nulla finché non lo si osserva di persona. Tutti i discorsi sulla retro-illuminazione, sulla fronte-illuminazione, sui riflessi e su altri problemi sono irrilevanti. Come ha esclamato uno dei visitatori: "Si riesce a vedere lo schermo dall'altra parte del dannato padiglione". Il formato video 16:9, con una diagonale di 4,3 pollici, dona a PSP un look adulto e avanguardista, e sebbene a giudicare da quanto visto in fiera Nintendo DS se la cavi abbastanza bene con il 3D, su PSP si sfiorano i livelli di PS2.

Sony ha puntato molto sulle virtù di PSP come lettore video, proponendo diversi trailer tanto alla conferenza stampa quanto presso il suo stand. A tal proposito merita menzione la conferma di quanto sospettato da **Videogiochi** all'epoca dell'annuncio del lungometraggio in computer grafica di Square Enix 'FFVII: Advent Children': oltre all'edizione in DVD, il film verrà rilasciato anche nel nuovo formato proprietario UMD (Universal Media Disc) di Sony.

Parlando di giochi, 99 sviluppatori, inclusi praticamente tutti i maggiori protagonisti del mercato console, avrebbero già progetti in sviluppo per PSP. Di ritorno dallo Shrine Auditorium dove la sera prima stringeva la mano a Robbie Bach, Don Mattrick ha confermato il supporto da parte di Electronic Arts, annunciando che quattro dei suoi brand più popolari, *NBA Street*, *NFL Street*, *Tiger Woods PGA Tour* e *Need For Speed*, verranno sottoposti a miniaturizzazione. Fra gli altri giochi mostrati sottoforma di video si segnalano *Wipeout Pure*, *Gran Turismo Mobile*, un nuovo *Ridge Racer*, *Ape Escape*, *World Rally Championship* e *Dynasty Warriors*. Grande sorpresa ha suscitato l'apparizione di *Metal Gear Ac!d*, disponibile anche in fiera ma in forma non giocabile. Piuttosto che di un action game, si tratta di una sorta di strategico a turni con Snake impegnato ad evadere o attaccare soldati genoma. Non sarà il *MGS* portatile dei vostri sogni, ma dimostra che PSP è già un magnete per i franchise più importanti e lucrosi.

Sebbene non fosse possibile testare a dovere le qualità ergonomiche di PSP perché

La dimostrazione delle qualità di riproduzione video di PSP è stato uno dei momenti più entusiasmati dell'evento Sony per-E3. Fortunatamente è durato quasi un terzo di una conferenza per la restante parte molto sotto tono



Il materiale promozionale distribuito da Sony chiarisce immediatamente il target demografico di PlayStation Portable

ogni modello era fissato ad un apposito sostegno, la disposizione dei pulsanti è parsa logica e confortevole. Ma la vera rivelazione è la levetta analogica che sembra godere di un enorme mobilità pur essendo collocata praticamente 'rasoterra' rispetto alla superficie della console. Manovrarla equivale più o meno a far scorrere con il pollice una monetina da un centesimo su una superficie liscia.

Larga 170mm, PSP è leggermente più grande di Game Boy Advance, ma pesante quasi il doppio (260 grammi, batterie incluse). Durante la conferenza stampa, Hirai ha dichiarato che PSP è indirizzata principalmente ad un pubblico di età compresa fra i 18 e i 34 anni, pertanto c'è da credere che Sony non consideri il peso extra un problema per polsi adulti.

La latitanza di un sistema di protezione per il magnifico schermo di PSP può preoccupare i possessori dei GBA più maltrattati, ma Sony promette una gamma di astucci e fondine atta a preservarne lo splendore. Va anche detto che la retroilluminazione aiuta a 'cancellare' i graffi più lievi durante l'uso del sistema.

Al giorno d'oggi la connettività è un fattore cruciale per ogni apparecchio portatile, e sebbene PSP incorpori lo standard tecnologico IEEE 802.11b, Sony ha offerto solo indizi su come potrebbe essere utilizzato. Sarà possibile giocare con altri utenti PSP nella stessa stanza, nello stesso bar o nello stesso vagone ferroviario fino ad una distanza massima di 30 metri circa. Sony non ha ufficialmente annunciato quali titoli PSP supporteranno il multiplayer online, ma *Gran Turismo 4 Mobile*, *Hard Corps* e *Wipeout Pure* saranno di certo fra i tanti che sfrutteranno le reti Wi-Fi per il gioco in multi locale.

Si direbbe che Sony stia adottando un approccio simile a quello promosso con l'operazione online per PS2 caricando tutti gli oneri sugli sviluppatori, ma potrebbe aver imparato qualcosa dal suo confronto con

***Tales of Eternia* era l'unica demo giocabile per PSP. Giocabile nel senso che potevi muovere il personaggio per l'ambiente e dialogare con NPC. Punto. L'appuntamento con software più 'significativo' è fissato per il prossimo Tokyo Game Show (dal 24 al 26 settembre)**

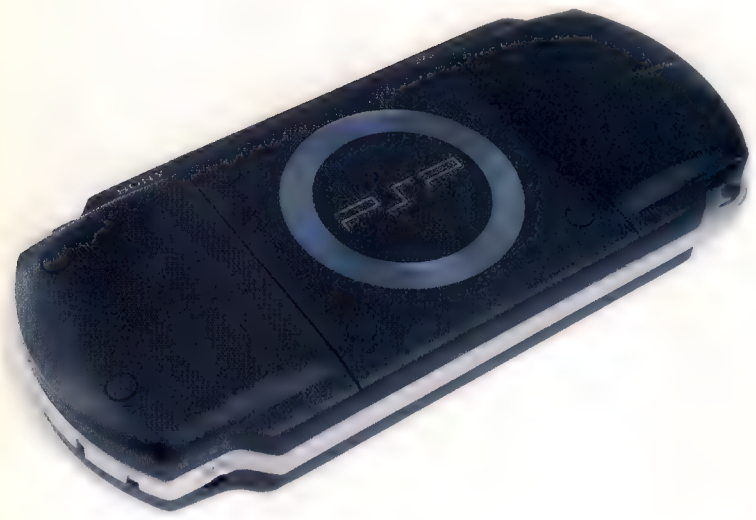
Microsoft. Le possibilità sono allettanti: trovandosi in un hotspot Wi-Fi sarebbe possibile collegarsi ad altri utenti a livello globale; i mondi persistenti potrebbero diventare una realtà su PSP e aggiungendo all'equazione il GPS non è assurdo immaginare un'ideale evoluzione di *Pac-Manhattan* (vedi p. 23) dove la propria posizione geografica diventi parte dell'esperienza di gioco.

Pur non menzionandoli durante la conferenza, Sony ha alimentato congetture

Il prezzo della console rimane indefinito, ma dal momento che il target di riferimento sono gli over-18 e che Sony definisce questi ultimi "la generazione dell'iPod", è ipotizzabile un prezzo di lancio oscillante fra i 250 e i 300 euro. Quello del software e dei film su UMD sarà probabilmente vicino a quello degli attuali videogiochi per console e dei DVD-Video.

Con PSP e Nintendo DS entrambi previsti per la fine dell'anno in Giappone, tanto

"PSP può significare per il mercato dei portatili quello che ha significato PlayStation per il mercato delle console domestiche a 32bit"



mostrando in fiera una serie di prototipi di periferiche USB. Una tastiera ed una stylus suggeriscono funzionalità da PDA, il simbolo di un telefono fra i tasti del suddetto tastierino lascia intendere intriganti applicazioni 'comunicative', mentre la presenza di una videocamera ha incoraggiato chiacchiere su messaggistica foto e video.

L'unico freno all'atmosfera di eccitazione creata da PSP erano le discussioni circa il prezzo e la durata della batteria, due fattori che in passato hanno significato la sconfitta di concorrenti di Game Boy come Lynx e GameGear. Sulla questione dell'autonomia, Kaz Hirai ha dichiarato che sarà comparabile a quella di apparecchi similari, il che si tradurrebbe in 10 ore di gioco, 8 ore di musica e 2 ore e mezza di film. Dal momento che PSP impiega un lettore ottico per trasferire i dati dall'UMD alla memoria principale (da 32MB), è evidente che parte della 'responsabilità' circa la durata della batteria ricadrà anche sugli sviluppatori, ai quali spetterà ridurre al minimo indispensabile gli accessi al disco.

Sony quanto Nintendo promettono che la commercializzazione dei rispettivi sistemi sul mercato europeo avrà luogo entro la fine dell'anno fiscale (31 marzo 2005). C'è chi sostiene il 18 marzo. Il posizionamento dei due formati sarà di importanza capitale per il loro eventuale successo. NDS implica intriganti innovazioni a livello di gameplay mentre PSP potrebbe rappresentare semplicemente la miniaturizzazione di tecnologie (ed esperienze ludiche) già esistenti. Ciononostante, il successo del sistema Sony dipenderà probabilmente da quella parte dell'utenza che non ha interesse nelle console portatili di oggi così come non ne aveva nelle console domestiche prima dell'avvento di PlayStation. PSP può significare per il mercato dei portatili, e per l'attuale dominatrice Nintendo, quello che ha significato PlayStation per il mercato delle console domestiche a 32bit (e per l'allora dominatrice Nintendo). Saranno sufficienti le sue qualità multimediali? Si vedrà. Come macchina da gioco, comunque, ha un potenziale enorme.

PlayStation Portable: i giochi

Tutti i giochi annunciati fino ad oggi

First party USA

- Syphon Filter: Logan's Shadow
- ATV Offroad Fury
- Twisted Metal: World Tour
- NBA Shootout 2005
- NHL Face Off 2005
- Fighting Spirits

First party Giappone

- Ape Escape
- Dokodemo Issho
- Everybody's Golf
- Gran Turismo 4 Mobile
- Ken No Kagi Shi No Mon

Third Party Giappone/Corea

- Metal Gear Acid (Konami)
- Tales of Eternia (Namco)
- Darkstalkers Chronicle (Capcom)
- Puyo Pop Fever (Sega)
- Dynasty Warriors (Koei)
- Horror FPS (Konami)
- Gagharv (Bandai)
- Ys: Year of The Ark (Konami)
- New Ridge Racer (Namco)
- Axel Impact International (Axis Entertainment)
- BBG (Seed9)
- Crazy Racing Kart Rider (Nexon)
- Super Star Studio (Coong)
- Volcanus Online (Zepetto)
- Armored Core Formula Front (From Software)
- Ren-Goku: The Tower of Purgatory (Hudson)

First party Europa

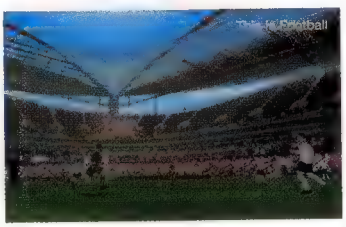
- Wipeout Pure
- World Rally Championship
- Formula One '04
- Medievil
- This Is Football 2005
- Hard Corps

Third Party Europa

- Free Running (Eidos)
- Mercury (Ignition)
- Metal Shell (Tantalus)
- Sticky Balls (Warthog)
- Zero Hour (Argonaut)

Third Party USA

- Death, Jr (Backbone)
- Tony Hawk's Underground 2 (Activision)
- Spider-Man The Movie 2 (Activision)
- NBA Street (Electronic Arts)
- NFL Street (Electronic Arts)
- Tiger Woods PGA Tour (Electronic Arts)
- Need for Speed: Underground (Electronic Arts)
- Frogger (Konami)



Intervista a **Masa Chatani**

Sony Corporate Executive e CTO, SVP, R&D Div. & PSP Business

Durante la conferenza stampa di SCEA, **Masa Chatani**, l'ideale 'braccio destro' di Ken Kutaragi, ha annunciato che le prime CPU basate sulla tecnologia Cell sono in arrivo per la fine dell'anno come componenti di una nuova workstation dedicata alla creazione di contenuti per l'industria televisiva, cinematografica e videoludica insieme. L'idea è quella di creare una piattaforma di sviluppo comune che agevoli il traffico di materia grafica fra i vari medium, come ad esempio un modello poligonale creato per un film in CG inserito in un videogioco per PS3. Ma c'è dell'altro. **Videogiochi** ha fermato Chatani all'E3 per chiedergli cos'ha in mente.

A giudicare dalle press conference antecedenti l'E3, sembra che Microsoft e Nintendo stiano promuovendo uno sviluppo del videogioco che passi per il software, laddove Sony sembra concentrare le proprie attenzioni sull'evoluzione dell'hardware. Da cosa deriva quest'approccio differente?
Ovviamente non posso esprimere opinioni sulle conferenze Microsoft e Nintendo perché non c'ero, ma per quanto riguarda Sony non sono del tutto d'accordo con quest'analisi. Durante la press conference abbiamo fatto diversi annunci, concernenti il Cell e PSP, ma anche l'online e la riduzione di prezzo in America. Ma soprattutto abbiamo mostrato diversi titoli interni e third party, e sono tutti titoli resi possibili grazie ai nostri sforzi. Non ci siamo soffermati particolarmente sullo sviluppo perché gli strumenti a disposizione degli sviluppatori sono già nelle loro mani. Siamo abbastanza sicuri di aver fornito, e di fornire tuttora, un notevole supporto ad ogni publisher, e ritengo che i contenuti per PlayStation2 mostrati quest'anno all'E3 siano davvero notevoli e di qualità superiore rispetto a quanto visto lo scorso anno.

Durante la conferenza stampa, si è soffermato a lungo nel descrivere come, grazie alla tecnologia sviluppata da Sony e IBM, creatori di videogiochi e film potranno minimizzare le risorse e condividere i contenuti. Sarebbe corretto affermare che in questo contesto i veri concorrenti di Sony non siano Microsoft e Nintendo, ma produttori di workstation per l'industria del cinema come Sun e Silicon Graphics?
Nel corso della mia presentazione non volevo parlare prettamente della convergenza dei creatori di contenuti, ma di come ci immaginiamo che i contenuti di videogiochi e cinema possano 'fondersi' nel prossimo futuro. Già a questo E3 ci sono giochi che sembrano dei veri e propri film. Sono quasi indistinguibili da pellicole cinematografiche vere e proprie. Secondo me l'avvicinamento fra film e videogiochi avverrà sempre più velocemente e sarà proprio il Cell a favorire l'innesco di questo trend, accelerando il processo di convergenza. La nostra prossima generazione di sistemi di intrattenimento, sia essa rappresentata da PlayStation3 o da qualche altra piattaforma, utilizzerà il processore Cell, particolarmente indicato per le operazioni a virgola mobile. Per poter portare contenuti su quella piattaforma dovremo avere un certo livello di preparazione all'interno della comunità degli sviluppatori e perché questo accada dovremo realizzare una serie di workstation per i produttori cinematografici oltre che i consueti tool di sviluppo per i produttori di videogiochi.

Ritiene che gli sviluppatori riusciranno a sfruttare agevolmente il Cell, pur essendo una tecnologia che richiede un approccio radicalmente diverso?
Penso di sì. Il passaggio al Cell è normale: un solo processore può fornire fino a un certo livello di performance, non può crescere costantemente col passare del tempo. Il passaggio da un processore unico a una tecnologia che sfrutti diversi processori contemporaneamente è quindi naturale. Il nostro compito è quello di far sì che questi processi 'collaborino' efficacemente. La nostra idea di tecnologia Cell prenderà vita con la prossima generazione di console. Se riusciremo a diffondere la macchina nello stesso modo in cui ci siamo riusciti con PlayStation e PS2, potremmo raggiungere in poco tempo il centinaio di milioni di unità Cell-based. In questo modo potremo far sì che i Cell comunichino fra di loro mediante la Rete, permettendo di avere quindi un aumento delle performance di ogni sistema.

Ma se ci riusciste che necessità avrebbe Sony di realizzare una nuova console dopo PlayStation3?
Potrebbe limitarsi ad osservare la crescita della base installata e con essa la potenza delle singole console... Bisogna distinguere fra architettura e prodotto. Comunque in teoria è una possibilità.

Visto che abbiamo accennato a PlayStation3, pensa sia possibile in un paio d'anni arrivare a una console interamente fondata sul wireless, senza cavi ad eccezione di quello dell'alimentazione elettrica?
Ritengo che il passaggio alla tecnologia wireless stia avvenendo in modo molto naturale. Se diamo un'occhiata all'ambiente casalingo, praticamente tutto è controllato mediante comandi senza cavi, dallo stereo al televisore. È normale che questo avvenga anche in ambito videoludico. Con Sony abbiamo optato per il Wi-Fi su PSP e la console si potrà collegare agli hotspot negli spazi pubblici o a casa, cosicché gli utenti possano navigare Internet agevolmente. Senza contare il fatto che PSP potrà comunicare con altre PSP nelle vicinanze, senza passare attraverso alcun hotspot.

Pur vantando una tecnologia chiaramente inferiore a quella di PSP, ad un consumatore poco esperto il sistema Nintendo DS potrebbe sembrare più avanzato della console Sony, grazie al doppio schermo, al touch-screen e al microfono incorporato. Non teme che questo possa vanificare i vostri sforzi nel produrre un hardware così avanzato?
PSP vanta una tecnologia sofisticata che include, ad esempio, uno schermo 16:9 ad alta definizione e il supporto MPEG4 via hardware. Con una tecnologia che supera ampiamente quella già esistente al momento, chi crea i contenuti è automaticamente portato a realizzare qualcosa di qualità superiore, che sfrutti a pieno la nuova tecnologia. Quando lanceremo PSP, ritengo che i giochi disponibili saranno sufficientemente eloquenti nel dimostrare la bontà di questa tecnologia. Inoltre PSP utilizza l'UMD come supporto e di questo trarranno vantaggio tutti gli sviluppatori, perché è economico, garantisce tempi di accesso ridotti e può contenere un'enorme quantità di dati. Pertanto quando un titolo su un altro supporto diventerà particolarmente popolare, i publisher potranno convertirlo su UMD in maniera rapida ed economica, così da accogliere al meglio le richieste del mercato.

Sembra esserci ancora parecchio mistero riguardo alla durata della batteria di PSP...
Anche se non possiamo fornire dettagli più precisi in merito, posso confermate che il lavoro atto a massimizzare il risparmio energetico è stato massiccio. Il software controllerà sempre che le risorse hardware vengano sfruttate in maniera ottimale. Per esempio, quando si stanno ascoltando dei contenuti audio, lo schermo non serve, quindi la console spegnerà la retro-illuminazione o lo schermo vero e proprio. Oppure quando si scarica una canzone o si ascolta da Memory Stick, la PSP bloccherà il drive per risparmiare energia. Inoltre, per quando lanceremo la console, la tecnologia delle batterie sarà a un punto tale da permetterci risultati soddisfacenti.

Lei è stato fra i principali responsabili della creazione di PlayStation2. C'è qualcosa che cambierebbe, col senno di poi, nella progettazione di questa console?
È una domanda piuttosto difficile [ride]. Be', considerato che PlayStation2 ha venduto oltre 72 milioni di unità, direi che a livello di specifiche i nostri calcoli sono stati esatti. Probabilmente non è perfetta al 100%, ma dato che ci sono milioni di utenti soddisfatti in tutto il mondo, direi che è perfetta al 99,9%.

Intervista a **Phil Harrison**

Executive Vice President of Product Development

Quanto la entusiasma PSP rispetto agli altri progetti su cui ha lavorato?
Sono incredibilmente entusiasta. Stiamo lanciando un formato completamente nuovo. Non si tratta solo di prendere una console già esistente e di renderla più veloce, aggiungervi una grafica migliore e quant'altro. È un modo del tutto nuovo di giocare. Credo che PSP abbia la possibilità di essere più significativa dei nostri formati basati sulla TV, cioè PlayStation1, 2... o 3.

Avete già 99 sviluppatori a bordo. Quanto aggressivamente siete andati in cerca di supporto?
Internamente, vale a dire presso i nostri i team europei, siamo stati molto aggressivi. Esternamente, credo sia sensato dire che le società con cui stiamo lavorando stiano raddoppiando i loro sforzi su PSP adesso che hanno visto l'accoglienza che ha ricevuto all'E3. Abbiamo un supporto molto ampio da parte dell'industria e credo che stia crescendo più rapidamente di quanto non abbia fatto quello per PS1 e PS2.

La maggior parte dei titoli presenti allo show erano franchise già esistenti su PS2, e sebbene fosse impressionante vedere giochi molti simili alle loro controparti per PS2, non c'era nulla di tremendamente originale...
Credo sia comprensibile e alquanto naturale in questo periodo di vita del formato. Tenete presente che l'emulatore non è in giro da molto tempo e che all'inizio vedrete giochi frutto di una metodologia di sviluppo già nota o per i quali il materiale grafico era già disponibile. Detto questo, il video dell'E3 ha di fatto mostrato alcuni prodotti nuovi ed unici.

Esiste qualche piano particolare in merito alla prima ondata di giochi sviluppati da Sony?
Realizzeremo livelli addizionali per *Wipeout Pure* scaricabili via Wi-Fi. Probabilmente verrà rilasciato un nuovo tracciato ogni mese.

Quale sarà il modello di pagamento per questo genere di contenuti?
In questo caso specifico verrà assorbito dal costo del gioco.

Dal momento che l'UMD è un formato ROM e che PSP non dispone di un HDD interno, dove verranno custoditi questi contenuti?
Su Memory Stick Duo Pro. Esistono Memory Stick che possono contenere fino a 1GB di dati. Comunque disegneremo i tracciati di *Wipeout Pure* in modo tale da poterne salvare diversi su un Memory Stick da 32MB.

Ovviamente all'E3 avete puntato molto sul supporto dei film da parte di PSP. Qual è stata la reazione degli studi cinematografici all'idea di riformattare i loro film per UMD?
Abbiamo lavorato sodo per far sì che video e musica possano venir creati molto facilmente su UMD.

Pensa che la gente vorrà davvero vedere interi film su PSP?
Credo che la qualità dello schermo significhi che la gente sarà felice di vedere film su PSP.

Si aspetta che la gente che già possiede un dato film su DVD se lo ricompri su UMD?
Credo dipenda da quanto amino quel film! Immagino ci sarà anche un forte mercato del noleggio, esattamente come per i DVD.

I film sono l'unica attrattiva per voi in termini di contenuti video per PSP o state considerando anche altri segmenti come programmi televisivi, notiziari e quant'altro?
Credo che sia facile immaginare un futuro in cui ci si troverà in un hotspot Wi-Fi a scegliere le due ore di film che si vorranno vedere in aereo o qualsiasi cosa si desideri salvare su Memory Stick. Un paio di episodi di un telefilm, il notiziario delle nove, il rapporto finanziario di Bloomberg: qualsiasi contenuto è 'attraente'.

Pensa che la velocità del download possa essere un problema? In quanto tempo si potrebbe scaricare del contenuto video alla velocità delle attuali connessioni Wi-Fi?
Dipende dalla compressione e anche dalla velocità di scrittura su Memory Stick, pertanto è un po' difficile da prevedere. Ma non ci vorrà di certo così tanto da diventare poco pratico. Al momento, scaricare un film richiede diverso tempo pur disponendo di una connessione a banda larga decente.

È evidente che utilizzerete un sistema di compressione video per alleggerire i download. È lecito sperare in una velocità di trasferimento accettabile?
Sì, e ci sono anche dei vantaggi legati al fatto di avere uno schermo piccolo: meno pixel da visualizzare, ad esempio. E per certi tipi di contenuti credo che il consumatore baratterà un po' di qualità dell'immagine in cambio di una velocità di trasferimento superiore.

Per quanto riguarda la musica, come intendete competere con gli attuali sistemi di fruizione come gli iPod e i lettori MP3?
Be', vanno considerate due cose della funzionalità audio di PSP. Una è la musica pre-registrata su UMD, e l'altra è il download dei brani su Memory Stick [durante la conferenza stampa, Kaz Hirai ha annunciato che PSP si poggerà al servizio di e-distribution musicale Sony Connect recentemente inaugurato negli Stati Uniti e che permette di scaricare singoli brani per 99 centesimi o interi album per 10 dollari]. Inoltre supportiamo un'ampia gamma di formati.

Come mai il sistema non supporta il formato MP3?
È senz'altro il più diffuso al mondo, ma non è il migliore. È importante per noi sfruttare al massimo la potenza di PSP di modo che l'utente possa godere della migliore esperienza audio possibile. ATRAC può offrire una qualità di gran lunga superiore e con rapporto di compressione altrettanto elevato.

Verrà implementato un codice regionale per film e videogiochi?
Purtroppo non ne posso ancora parlare. [Tecnicamente PSP è un sistema 'region-free', ma blocchi regionali possono essere applicati su video e software laddove necessario. È improbabile che l'industria cinematografica permetta l'esistenza di film su UMD multi-regionali, ma i videogiochi potrebbero essere compatibili fra i vari territori, come quelli per GBA.]

Come per ogni apparecchiatura portatile, l'autonomia è un fattore importante. Crede che PSP possa funzionare senza doverne ricaricare continuamente le batterie, soprattutto considerato il dispendioso (in termini energetici) formato impiegato?
Abbiamo già detto che la durata delle batterie di PSP sarà comparabile a quella di altri apparecchi simili disponibili sul mercato. La questione relativa all'impiego dell'UMD da parte degli sviluppatori verrà affrontata quando potranno mettere le mani sull'hardware definitivo. Al momento non è qualcosa di cui preoccuparsi.

Sony non è ancora pronta a rivelare il prezzo della console, ma lei ha qualche parametro in mente?
No. È troppo presto per speculare sul prezzo. Penso che lo annunceremo al Tokyo Game Show.

Per quanto riguarda il costo del software invece?
Penso che i nostri titoli interni verranno venduti ad un prezzo analogo a quello degli attuali giochi PS2.

Cosa ne pensa di Nintendo DS? La funzione touch-screen l'ha sorpresa?
Mi ha sorpreso che Nintendo l'abbia implementata. Rappresenta un beneficio a breve termine.

Considera Nintendo DS in competizione con PSP?
È un prodotto molto diverso, indirizzato ad un pubblico altrettanto diverso.

Alcuni ritengono che Nintendo rischi di cannibalizzare l'attuale mercato Game Boy Advance. Cosa ne pensa?
Penso che dobbiate porre questa domanda a Nintendo e cercare di capire perché abbiano reagito in maniera così spaventata.

Ritiene che PSP spaventi Nintendo?
Ne sono convinto.

STARFOX
×00
TIME 92
×0
×0

Shigeru Miyamoto offre ad un pubblico in delirio la sua migliore interpretazione di Link. Un addetto al suono appostato altrove provvedeva ad aggiungere uno 'swoosh!' ad ogni sciabolata sferzata di Link-Shigeru. Il sincronismo non era però perfetto

Nintendo

L'ultima a mostrare le sue carte è stata Nintendo, presso l'Hollywood and Highland Complex, una struttura sfarzosa a quattro palmi (letteralmente) di distanza dallo storico Chinese Theater. L'ingresso, come di consueto, passa per un sistema di ammissione che prevede la consegna di un biglietto da visita a caso (va bene anche quello recuperato per terra mentre si era in coda) in cambio di un talloncino per il recupero del press kit a fine conferenza. Nessuno verifica che il proprio nome sia nell'elenco degli invitati perché non sembra esistere alcun elenco degli invitati. È più difficile entrare in discoteca alle 23:00 senza accompagnamento che partecipare ad una conferenza stampa per-E3 di Nintendo. Poco sorprendentemente, l'unico posto disponibile è in piedi, dietro al cameraman nei pressi dell'uscita di sicurezza alla destra del palco. Da questa angolazione **Videogiochi** vede dietro le quinte perfettamente.

Un'occhiata alla sala è sufficiente per trovare conferma al vecchio luogo comune che vorrebbe Nintendo venerata da un pubblico di adolescenti. È così. L'atmosfera è impregnata dei sospiri e dell'eccitazione di webmaster e reporter di migliaia di fansite Nintendo. Questi giovani eroi sono qui perché sanno che verrà mostrato un nuovo hardware. E forse anche un nuovo *Zelda*. Non resteranno delusi.

"Questo è un nuovo giorno per Nintendo", è il messaggio di benvenuto di Reggie Fils-Aime, il capo del reparto marketing alla sua prima apparizione ad un evento del genere. È un omone grosso, sicuro di sé, sembra un sergente istruttore dei marine. Nessuna titubanza nella sua voce, nessuna emozione sul suo viso. Fils-Aime passeggia per il palco con fare marziale mentre il pubblico ai suoi piedi lo ascolta come un gruppo di reclute al primo giorno di addestramento.

Al pari di Microsoft, Nintendo è sul piede di guerra. E si vede. Sa quello che la gente vuole e glielo mostra. Partono filmati di *Metroid Prime: Echoes* (boato in sala), *Star Fox* (boato in sala) e *Resident Evil 4* (boato in sala). I fan Nintendo sanno essere così amorevoli con i doni del loro signore che potrebbero accogliere con un'ovazione da stadio anche Kirby.

Fils-Aime inietta alla platea un'altra dose di eccitante: "Uno dei nostri concorrenti è un costruttore giapponese che vorrebbe tutti i soldi che voi destinate all'intrattenimento", dichiara, "mentre a un altro non gli importa cosa facciate fintanto che lo fate sul suo sistema operativo". Il fedele pubblico si ammazza dalle risate.

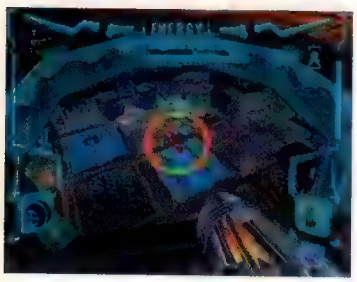
Quindi arriva il gran momento. Fils-Aime infila la mano destra nel taschino interno della giacca e ne estrae un astuccio argenteo, simile a un GBASP, ma più grande, quindi lo apre dirigendolo verso l'auditorio. È il Nintendo DS (boato in sala). "Da quando ne abbiamo annunciato il nome in codice sapete che queste iniziali ne rappresentano la caratteristica più ovvia: doppio schermo", dice Fils-Aime. "Ma non è per questo che stanno le iniziali per noi. DS ha un significato più grande e rilevante. DS: developer's system. Con DS abbiamo offerto ai più talentuosi creatori di giochi nuovi strumenti con cui lavorare, nuovi modi per esprimere la loro immaginazione e ovviamente, nuovo divertimento per tutti noi. Di conseguenza, DS non significa solo un cambiamento per Nintendo, ma per tutta l'industria".

"Questi giovani eroi sono qui perché sanno che verrà mostrato un nuovo hardware. E forse anche un nuovo *Zelda*. Non resteranno delusi"

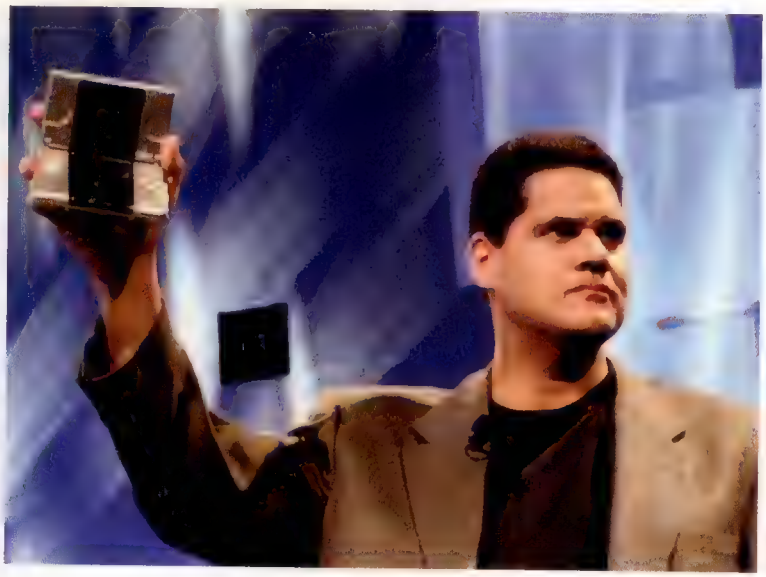
Da questo momento in poi ogni enunciazione della caratteristiche di NDS da parte di Fils-Aime imprime una spinta poderosa all'indice di esaltazione del pubblico. Il sistema dispone ovviamente di due schermi, ma non tutti sapevano che il più basso dei due è sensibile al tatto (boato in sala) come non tutti sapevano che oltre all'ingresso per le nuove cartucce "da 1GB e oltre" monta anche uno slot per quelle del caro vecchio Game Boy, quindi, retrocompatibilità (boato in sala). Inoltre, non tutti sapevano che NDS è dotato di un microfono incorporato che "se usato con programmi di riconoscimento vocale, la tua voce, e solo la tua voce, può controllare il gioco" (boato in sala). E infine, non tutti sapevano che NDS impiega un sistema di comunicazione wireless proprietario che permette ad un massimo di 16 unità di comunicare entro una distanza di 30 metri (boato in sala). Il sistema è anche compatibile Wi-Fi, il che provoca spasmi di eccitazione in un pubblico ormai provato dal troppo entusiasmo.

Ma è stato il filmato di *Metroid Prime: Hunters* per NDS a trasformare la sala in uno zoo di scimmie urlatrici. Almeno fin-

Lo schermo sensibile al tatto, qui dimostrato all'E3 da un amichevole impiegato Nintendo, funziona come quelli impiegati sui comuni PDA. Non è esattamente rivoluzionario, quindi. L'innovazione dipenderà dagli sviluppatori



Le prime killer application di Nintendo DS: *Mario Kart DS* e *Metroid Prime: Hunters*. Gran parte del loro appeal sarà la possibilità di giocare in multiplayer wireless



Reggie Fils-Aime mostra con orgoglio il nuovo gioiello Nintendo. Per certi versi una presentazione incredibile per densità di contenuti. Laddove Sony, pur avendo annunciato i lavori su un portatile diverso tempo prima che Iwata cominciasse a parlare di "terzo pilastro", ha presentato un sistema senza il supporto di materiale giocabile, in un colpo solo Nintendo ha mostrato un prodotto completo e svariate demo interattive. Ironicamente, NDS arriverà in America prima di PSP

ché Fils-Aime non ne ha descritto il sistema di controllo. "Fuoco e puntamento vanno oltre i pulsanti. Basta toccare lo schermo nel punto in cui vuoi sparare", dichiara, e subito le grida si trasformano in mormorio di confusione e lieve delusione, come se migliaia di bambini eccitati fossero stati privati del loro giocattolo preferito.

La presentazione prosegue, indefessamente puntata verso l'annichilimento del sistema cardiocircolatorio del 90% dei presenti. "La comunità degli sviluppatori sa già cosa sta succedendo. È come quando si va a comprare una macchina. La zona sinistra del vostro cervello analizza il veicolo in termini numerici: quanti sono i cavalli vapore? La capacità di torsione? Da 0 a 100 in? Questo è l'approccio dei nostri concorrenti. Ma la zona destra del vostro cervello è diversa, e si pone una sola domanda: stando al volante, dove mi porterà questa bellezza? In altre parole, volete semplicemente andare un po' più veloce lungo la solita strada o visitarne di nuove per raggiungere luoghi che non avete mai visto primo? È questa la differenza con Nintendo DS".
Un'ottima metafora per lanciare un paio di frecce a PSP, decisamente superiore al sistema Nintendo dal punto di vista grafico, ma al tempo stesso 'solita via' verso l'intrattenimento tascabile.

Prima di congedarsi dal suo pubblico, Fils-Aime annuncia i piani d'uscita del sistema: fine anno in Giappone e Stati Uniti (boato in sala), e inizio del successivo nei territori PAL. Il prezzo? È un argomento che per ora la casa di Kyoto non sembra sfiorare neanche per errore. Chiunque dubitasse del credo di Nintendo nel suo nuovo formato non doveva far altro che ascoltare le parole del presidente Satoru Iwata: "Nintendo è orgogliosa di aver introdotto il D-pad con NES in luogo del joystick. Orgogliosa del multiplayer a due giocatori su NES e a quattro su N64. Orgogliosa della levetta analogica, del rumble pack e del vero 3D. Orgogliosa di aver affermato il gioco portatile con Game Boy. Tutti questi progressi sono ora degli standard. E tutti ci rendono orgogliosi. Ma credo che ciò di cui siamo più orgogliosi sia [solleva Nintendo DS]".

"Chiunque dubitasse del credo di Nintendo nel suo nuovo formato non doveva far altro che ascoltare le parole del presidente Satoru Iwata"

Videogiochi ha trascorso qualche ora il compagnia di NDS nel corso dell'E3 maturando la convinzione che con il software giusto non avrà difficoltà ad entrare nelle tasche di coloro che hanno già permesso a Nintendo di guadagnare la sua attuale leadership del mercato portatile. Un nuovo *Pokémon* che sfrutti la nuova connettività wireless del sistema è indubbiamente destinato a spingere milioni di unità, e Nintendo è attualmente al lavoro per trovare un modo di applicare le sue più importanti proprietà intellettuali sul nuovo formato.

Tornando alla conferenza stampa, prima di chiudere il suo intervento, Fils-Aime accenna a qualcosa che abbia a che vedere con 'mondi fantastici da visitare', per poi sparire dietro le quinte lasciando i presenti in compagnia di un filmato. Un coro soave accompagna la telecamera mentre vola su una pianura attraversata da un dissetante ruscello, si infila in una foresta che sa di magico e attraversa tenebrosi sentieri sotto la pioggia battente. Quindi irrompe la colonna sonora di 'Conan il Barbaro' mentre su un sole nascente si stagliano gli indistinti profili di creature ignote. Uno stacco repentino mostra l'istante di un cavaliere che esce da un castello. L'orecchio registra rumori di zoccoli e chincaglieria, ma la retina non cattura l'immagine fuggente. Nel silenzio incuriosito della platea, il tamburo del brano barbarico batte il ritmo di un montaggio che vede l'inquadratura balzare dalle creature ignote (sempre più vicine) al cavaliere, indugiando vieppiù su quest'ultimo fino a svelarne l'identità nel momento in cui sfodera la sua spada in sella al cavallo. È Link.
È realistico. È il nuovo *Zelda*.

Gli eventi che in sala hanno accompagnato i minuti successivi del filmato (che vedevano Link impegnato in combattimenti ed altre attività classicamente zeldiane) sono difficili da descrivere. È come se centinaia di Tardelli in versione Spagna '82 avessero segnato all'unisono. È il caos totale. Una mandria di indiani imbufaliti. Chi si lancia sotto un megaschermo assurto a metafora del monolito di Kubrick. Chi dal fondo dell'auditorio parte di corsa verso il palco segnando il nuovo record dei 100 metri ad ostacoli. Chi si dimena come un tarantolato. Chi prega in ginocchio. Chi grida e chi piange. E mentre **Videogiochi** è ormai tentata di approfittare dell'uscita di sicurezza che il destino le ha posto di fianco, un pazzo vestito da Link si presenta sul palco brandendo spada e scudo hyruliani. È Shigeru Miyamoto in versione cosplay che saluta il suo pubblico in delirio sventagliando la spada e dicendo qualcosa che, sinceramente, **Videogiochi** non ricorda. O che forse non ha mai sentito distintamente. Perché in quel preciso istante, la conferenza Nintendo entrava nel Guinness dei primati come la più sensazionale e rissosa a cui si sia mai assistito nei 10 anni di storia dell'E3. Un evento nell'evento.

Terminata l'euforia, i convenuti si accalcano verso l'uscita in un farneticante mormorio di "hai visto che figata?", "io ero proprio lì davanti!", "mindi il gioco dello show!", "qualcuno mi svegli".
È proprio vero che i fan Nintendo sono degli adolescenti. Ma del resto quando c'è di mezzo Nintendo è talvolta difficile comportarsi da adulti...

Il software di Nintendo DS: la prima ondata

Evento raro per Nintendo, la società di Kyoto ha portato in fiera una serie di demo giocabili che potrebbero non trasformarsi in giochi commerciali. Ciononostante, i sette titoli descritti qui sotto dovrebbero essere pronti per il lancio del sistema previsto per la fine del 2004. In termine di dimostrazione dei possibili impieghi del doppio schermo, alcuni giochi sono più intriganti di altri...

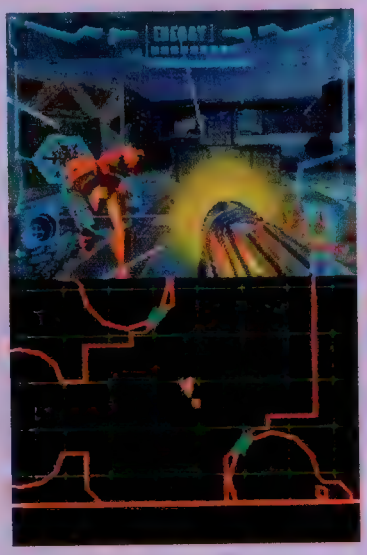
Animal Crossing DS

Le meccaniche di gioco di *Animal Crossing* sembrano perfettamente indicate a sfruttare la natura sensibile al tatto dello schermo di Nintendo DS, ma non è chiaro fino a che punto verrà portato avanti il concept. Probabilmente l'online farà la differenza.

Mario Kart DS

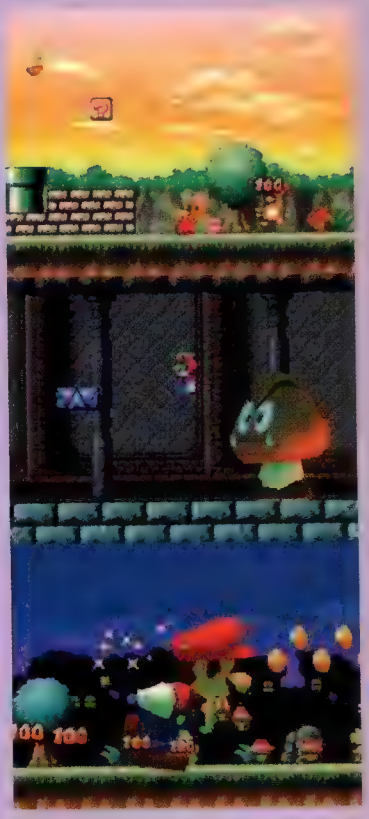
Malgrado Nintendo l'abbia messo in evidenza nei suoi materiali per il marketing, *Mario Kart DS* era assente allo stand. Probabilmente per via del fatto che non impieghi i due schermi in maniera significativa. Chi guarda la mappa giocando a *Mario Kart*?

Metroid Prime: Hunters



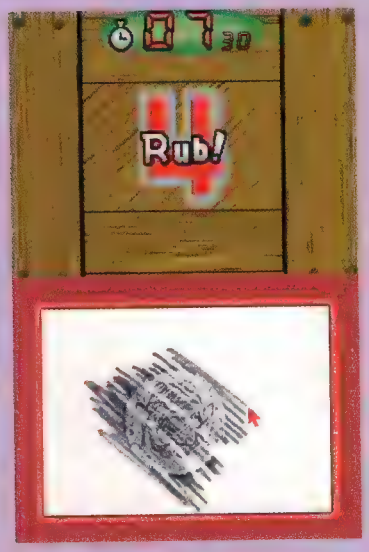
Hunters era giocabile in modalità a quattro giocatori attraverso connessioni wireless, e i risultati sono... interessanti. Pugnalare lo schermo con la penna per voltarsi e sparare non è difficile, ma solo inusuale. Difficile che diventi un cult in ufficio.

Super Mario Bros



SMB era uno dei pochi titoli per NDS ad usare uno solo dei due schermi. Non era giocabile, forse proprio per questa ragione

Wario Ware Inc

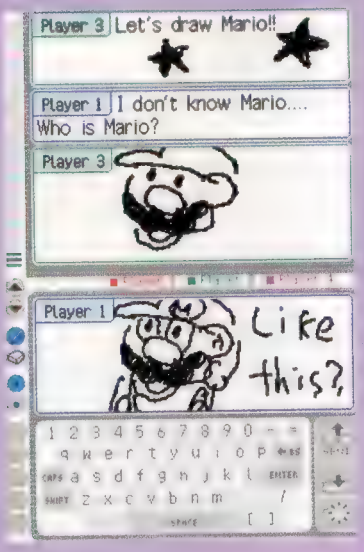


Wario Ware Inc era uno dei titoli NDS più interessanti dello show. Al giocatore veniva chiesto di tagliare del cibo usando la penna come lama, trascinare delle monete in un borsellino e rivelare la moneta di Wario strofinando una matita su un foglio.

Super Mario 64 x 4

Questa era la demo migliore per saggiare le capacità 3D di NDS dal momento che lo scenario si basava sul livello di apertura di *Mario 64*. Il numero di poligoni è senz'altro inferiore mentre le texture ricordano PSone, non N64, ma la fluidità è notevole.

PictoChat



I ragazzi adorano la messaggistica, pertanto andranno pazzi per *PictoChat*, programma che permette ad un massimo di 16 utenti di scambiarsi messaggi e disegnini. Nintendo crede che sarà popolare nelle scuole, ma probabilmente ne sarà bandito.

Terze parti

Oltre ai titoli sviluppati internamente da Nintendo, la saletta dimostrativa allestita per NDS accoglieva anche progetti firmati da terze parti giapponesi tra cui *Bomberman* di Hudson e *Pac-Pix* di Namco. Il primo era una prevedibile interpretazione 2D del classico gioco dinamitardo (sebbene ogni partita fosse preceduta da un sottogioco basato sul 'pompaggio' di un pallone a mezzo sfregamento dello schermo), mentre il secondo dava modo di disegnare il proprio Pac-Man personale prima di animarlo e gettarlo in mezzo alla mischia di pillole e fantasmi. Altre attrazioni includevano *Pac 'n' Roll* (muovi Pac-Man per ambienti alla *Marble Madness* controllandone la direzione del rotolamento nello schermo inferiore), uno *Yu-Gi-Oh!* di Konami (muovi le carte con il dito) e *Egg Monster Heroes* di Square Enix.

mobile gaming

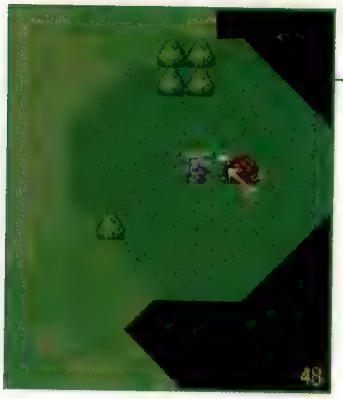
AquaRace

Con l'estate ormai prossima, Newground approfitta dell'atmosfera balneare per introdurre *AquaRace*, un interessante gioco di corse su Jet Ski. I contenuti ricreativi del titolo si articolano in tre piste per due modalità. La prima, Shoot Race, è la classica opzione per una gara veloce. Si parte, si taglia due volte il traguardo e via al menù. Vero cuore del gioco, la modalità Championship prevede invece il superamento in successione di tutte e tre le piste, compiendo cinque giri su ciascuna. La penuria di percorsi è in parte riscattata dalla loro lunghezza. Attraversarne per intero la superficie può richiedere anche cinque minuti di guida intensa.

La grafica lascia purtroppo parecchio a desiderare. Il fluido aggiornamento prospettico degli elementi a bordo pista è ottenuto sacrificando i dettagli. Persino l'acqua manca totalmente di una sua rappresentazione grafica, a meno che non si voglia considerare come tale un piano blu punteggiato dagli schizzi sollevati dal passaggio dei Jet Ski. Fortunatamente l'acqua si manifesta in termini di forza agente sul veicolo. Il Jet Ski non scorre così come farebbe sull'asfalto, ma è soggetto alle influenze del movimento ondoso simulato dalla CPU. Si tratta pur sempre di un'interazione molto semplice, soprattutto nei limiti concessi dal bidimensionale, ma da questo punto di vista il titolo di Newground è tra i primi nel suo genere.

Complessivamente *AquaRace* è impegnativo e la precisione richiesta per imboccare le curve più insidiose esige un sistema di controllo adeguato. La possibilità di poter ricorrere al joystick può fare la differenza tra il piacere e la frustrazione. Considerata la natura competitiva del titolo e l'ampia varietà di cellulari supportati, l'assenza di un'opzione per due o più giocatori appare inspiegabile.

Sviluppatore
Newground
Indirizzo Web
www.newground.com.ua
Telefoni Compatibili
Tutti i telefoni Java
Multiplayer
No



Warriors of the Lion

Elkware ha ormai consolidato la sua posizione tra i grandi nomi del videogioco su cellulare in Europa. Distintasi per il gran numero di RPG prodotti fino ad ora, con *Warriors of the Lion* la poliedrica casa tedesca tenta la sua prima incursione nell'universo degli RTS.

Il gioco fa suo il patrimonio di idee degli strategici più recenti applicandolo ad un sistema di gioco più immediato e accessibile. Una combinazione accattivante in grado di coniugare snellezza e modernità. A differenza di titoli come *Warcraft 3*, non è possibile scegliere tra più fazioni in lotta. Qui le rivalità si consumano tra due eserciti soltanto, con il giocatore responsabile delle sorti di quello del bene.

Le truppe vanno guidate indicando loro il punto da raggiungere, con l'accortezza di piazzarle nelle posizioni più idonee per avere la meglio sugli schieramenti avversi. Le aree del territorio sotto il proprio dominio possono inoltre essere usate per costruire fabbriche di armi e nuove roccaforti.

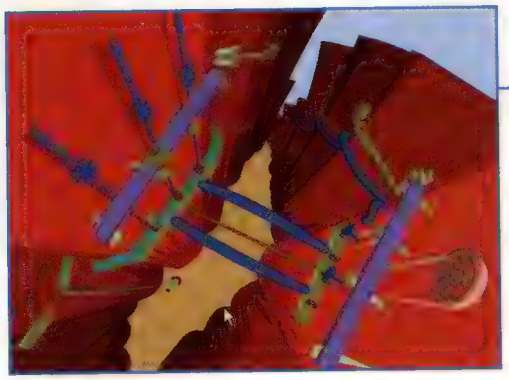
Alla luce della sua semplicità strutturale, le caratteristiche del terreno e le risorse che esso concede costituiscono l'unica variabile di *Warriors of the Lion* realmente determinante ai fini strategici.

Il gioco supporta una nutrita gamma di cellulari, ma l'elevato carico computazionale permette di goderne appieno solo ai possessori di smartphone. Il sistema di controllo risulta pratico e funzionale ovunque, ma una volta tanto è possibile spendere una parola in favore degli smartphone Sony-Ericsson, i cui schermi touch-screen rendono l'interazione sensibilmente più veloce e intuitiva. Consigliato.

Sviluppatore
Elkware
Indirizzo Web
www.elkware.com
Telefoni Compatibili
Tutti i telefoni java
Multiplayer
No

flash gaming

Chasm



Nel 1921, il re Alfonso XIII di Spagna decise di controllare i lavori di una nuova centrale idroelettrica sita in Andalusia. Per offrire a Sua Maestà una vista spettacolare sulla gola di El Chorro, venne appositamente creata una passerella a strapiombo (tuttora visitabile a proprio rischio e pericolo) che ha preso il nome di El Caminito del Rey.

In tempi più recenti, la suddetta passerella è stata fonte di ispirazione per il programmatore Dave Jones, che di ritorno da una vacanza in Spagna ha pensato bene di ambientare in una località affine un gioco in flash a cui stava già lavorando. Lo scorso marzo, *Chasm* ha vinto il premio di prodotto migliore nella categoria Games al Flash Forward 2004 di San Francisco.

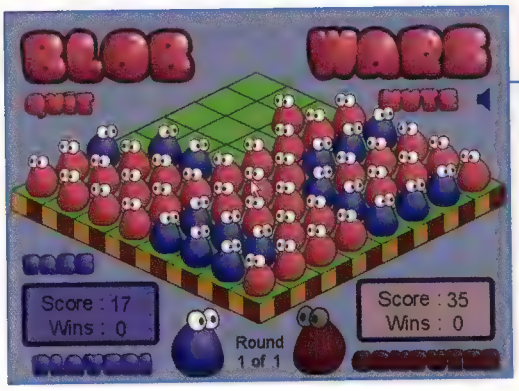
Joe è il più pigro tra i pigri abitanti di Chasmton, microscopica cittadina servita da un acquedotto sospeso fra gole vertiginose. L'improvvisa rottura del tubo che fornisce l'acqua per l'irrigazione e la produzione di energia elettrica prospetta agli abitanti un terribile scenario: totale assenza di frutta e, ben più grave, niente TV e birra. Nei panni di Joe, si è chiamati ad eliminare il problema ripristinando, tramite familiari dinamiche punta e clicca, l'approvvigionamento idrico di Chasmton.

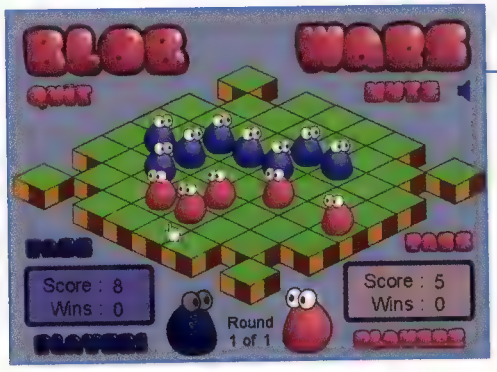
Chasm è un'avventura grafica piuttosto breve, ma caratterizzata da una brillante realizzazione tecnica. Lo stile grafico richiama un tratto underground affine a quello di Everett Peck, autore di 'Duckman', ed è caratterizzato da una stesura del colore molto pulita, simile a quanto visto nel disneyano 'Mucche alla riscossa'.

Escludendo la frustrante parentesi della risalita dei tubi della diga, la risoluzione del gioco si basa su una logica cristallina: particolare non da poco in una categoria di giochi in flash spesso funestata dalla necessità di proseguire a tentoni cliccando su ogni cosa visibile.

Sviluppatore
Transience
(www.transience.com.au)
Indirizzo Web
www.abc.net.au/gameon/chasm/chasmgame.htm
Multiplayer
No

Blob Wars





Da sempre gli esseri umani traggono diletto dal posizionare pedine su di uno scacchiere al solo scopo di togliere dallo stesso quelle dell'avversario. Esistono infinite varianti sul tema, a loro volta gemmate esponenzialmente da quando l'information technology ha deciso di occuparsi del pedone, inteso non solo come figuro privo di mezzi di trasporto.

Nel marasma di titoli dedicati alla nobile arte del posizionamento e fagocitamento, *Blob Wars* si distingue per la dinamica di gioco, immediata ma non priva di spessore, e per l'aspetto minimale ma accattivante (a metà strada tra Mordillo e lo stile del seminale *CREATURES* per C64).

Le regole sono semplici. All'inizio della partita i due sfidanti hanno a disposizione una coppia di blob ciascuno: ogni qualvolta il proprio essere viene mosso di una casella, si riproduce; se, invece, viene mosso di due caselle, si sposta senza sdoppiarsi. Qualora il proprio blob finisca nella casella adiacente a quella abitata da un blob avversario, quest'ultimo assume il colore del proprio schieramento, ad indicare che è possibile controllarlo. Lo scopo del gioco è fare in modo che sulla scacchiera, una volta occupata in tutte le sue caselle, il proprio schieramento conti un numero di unità superiore a quello avversario.

Contraddistinto da continui 'assorbimenti' e capovolgimenti di fronte, *Blob Wars* costringe a valutare ogni singola mossa con un'ottica talvolta straniante, poiché basta un movimento avventato per perdere il vantaggio territoriale faticosamente conquistato.

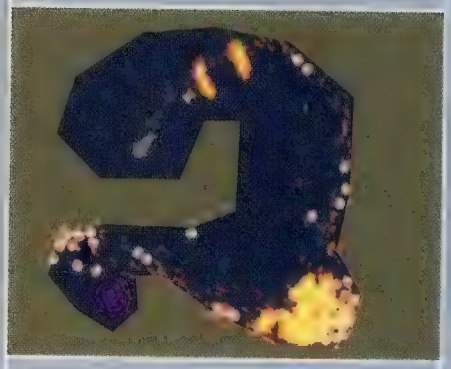
Per gli amanti del genere non sarà mai un degno sostituto della dama. Tanto meno degli scacchi. Ma è un divertente passatempo, soprattutto se giocato in due (purtroppo non online).

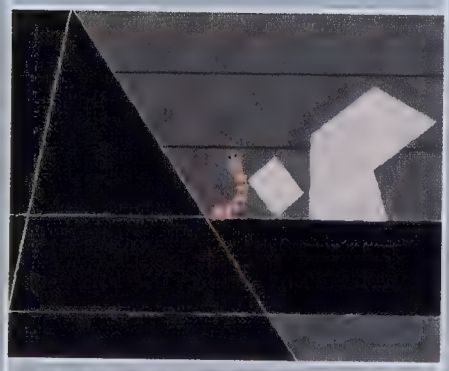
Sviluppatore
KwikGames (www.kwikgames.com)
Indirizzo Web
www.kwikgames.com/blobwars.htm
Multiplayer
2

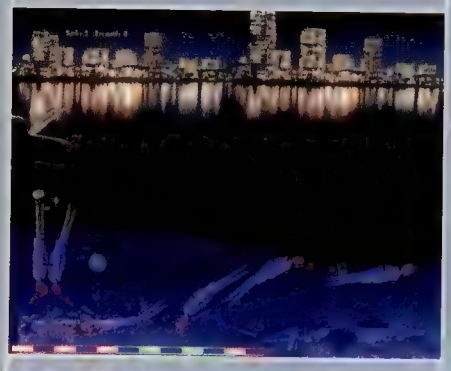
OUTER WORLDS

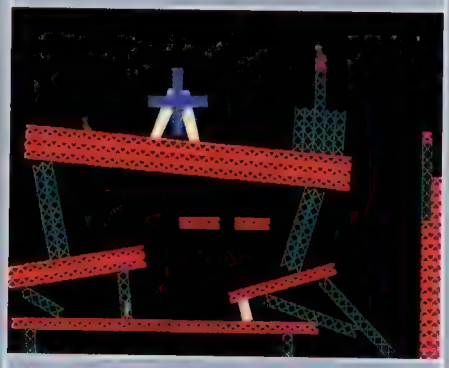
REPORTAGE

01

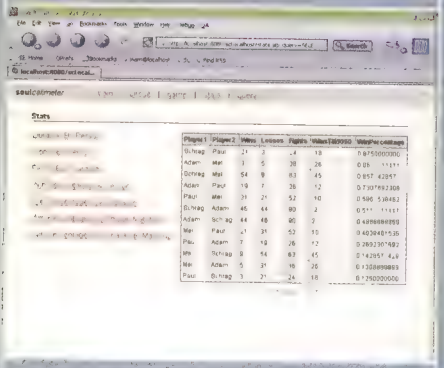








02



01 Fisica a go-go

Stati Uniti: Il tema della terza edizione del festival del game design Indie Game Jam 2 (sì, è la terza edizione numerata in base ad un sistema geek-metrico tutto particolare. Sapete, prima dell'uno c'è lo zero) è stato 'Physics in Gameplay', fisica nel gioco, una caratteristica che **Videogiochi** adora sin dai tempi di *Exile* e che va promuovendo come il più fertile terreno di evoluzione del medium. È quindi confortante notare come tutti i partecipanti alla competizione abbiano dimostrato perché la fisica in tempo reale offra così tante potenzialità. Dal momento che qui lo spazio è limitato, si raccomanda la visita al sito www.indiegamejam.com per provare di persona. Ciononostante è doveroso quantomeno segnalare alcuni dei lavori più interessanti. *Stunt Hamsters* è praticamente *Lemmings* a base di cannoni ed effetti pirotecnici, *Ebi Flip* è ciò che Matsuura avrebbe concepito se fosse stato interessato alla fisica piuttosto che alla musica, mentre *Sleep Wit' da Fishes* ('Riposa con i pesci') propone un macabro sistema di 'sepoltura' dei cadaveri a base di incudini. Ma il più interessante per i lettori di **Videogiochi** è probabilmente *BootLooter*. Si tratta essenzialmente di un puzzle-platform game a schermate singole sulla falsa riga di *Manic Miner*, ma basato sulla fisica, e dimostra come le tecnologie moderne siano in grado di introdurre nuove idee in vecchie meccaniche piuttosto che migliorarne solo l'estetica.

02 Soul Stats

Stati Uniti: Tutti i videogiochi dovrebbero includere le statistiche. Facili da implementare, facili da consultare, facili da amare. Il Soul Calimeter sopperisce all'irritante omissione di Namco impiegando un PC ed una scheda per la cattura video per registrare i dati statistici di *Soul Calibur 2*, come il rapporto vittorie-sconfitte per ogni personaggio, in modo da porre fine alle annose questioni del tipo 'vinci sempre e solo quando usi Kilik'. Il programma è in grado di osservare le barre energetiche dei due contendenti fornendo l'appropriato commento audio. Riesce a capire se uno dei due giocatori sta recuperando o se sta per fare un perfect, ed è in grado di rivedere i dati storici accumulati per far notare che sì, il giocatore numero due vince sempre e solo quando usa Kilik. È un lavoro notevole, una brillante soluzione tecnologica di cui è facile prevedere la diffusione come indispensabile strumento probatorio a supporto delle discussioni in ufficio. Per saperne di più: homepage.mac.com/mschrag/SoulCalimeter/

cut & paste

"Il luogo in cui immagino venga usato il sistema [PSP] è la casa. La gente non gioca mentre cammina."

Ken Kutaragi, presidente di SCE e neo-boss della divisione per l'elettronica e i semiconduttori di Sony, complica il marketing di PSP

"Il mio team adora il difficile lavoro con PlayStation2, e supponiamo che PlayStation3 sarà ancora più difficile. Non sappiamo nulla sul sistema, ma è di Sony, quindi lo diamo per scontato."

Ken Kutaragi, sempre lui, desideroso di continuare la sua dolorosa relazione con Sony

"Secondo me o Ken parla un inglese da schifo o chi ha tradotto queste dichiarazioni dovrebbe cambiare mestiere. Non escludo comunque la possibilità che Ken si sia fumato l'impossibile."

Un membro di un forum americano tenta di dare un senso alle recenti dichiarazioni di Ken Kutaragi

"21th Century Portable System"

Durante l'ultimo E3, 'Walkman' scompare dal vocabolario Sony. Una seconda alternativa terminologica è "21th Century Mobile Device"

03 Kick & punch

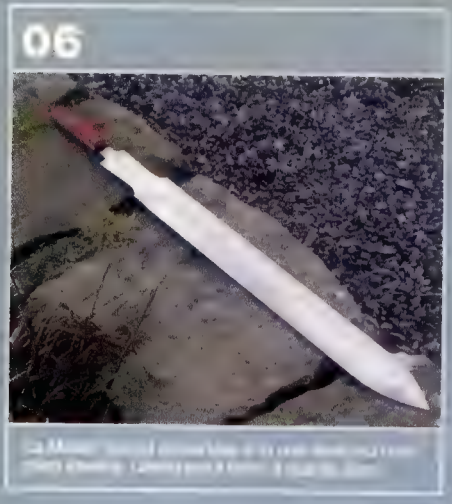
Inghilterra: Potrebbe non sorprendere il fatto che uno dei giochi più belli che si siano mai visti su PC arrivi da Lionhead. Ma questo non è destinato al commercio. Si tratta piuttosto di un progetto 'amatoriale' portato avanti da uno degli artisti dello studio inglese, Mark Healey (attualmente al lavoro su *Fable*), da circa un anno e mezzo. *Rag Doll Kung Fu* è uno sbalorditivo picchiaduro bidimensionale caratterizzato da un particolarissimo sistema di controllo: fino a otto giocatori possono controllare un combattente 'molleggiato' via mouse USB cliccando e tirando le sue braccia o le sue gambe per muoverlo come fosse una bambola di pezza. Si potrebbe dire che il lavoro di Healey sia intriso di quella creatività che manca all'industria. O solo che è dannatamente divertente. Per saperne di più e ammirare un video del gioco in azione digitate www.lhtimes.com/ragdoll.html nel vostro browser.

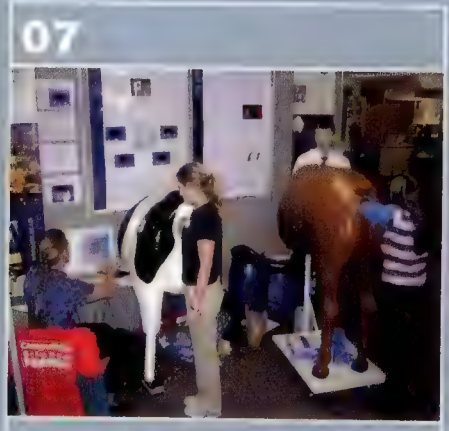
04 Usa la testa

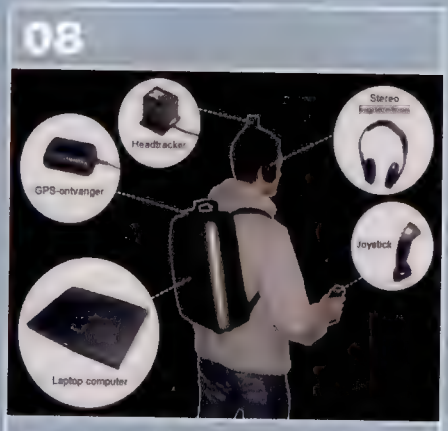
Irlanda: Talvolta vivere di recensioni può essere un lavoro duro. Inghiottiti dal divano, controller in mano, a giocare fino a tarda notte: è incredibile che lo staff di **Videogiochi** sembri così giovane e bello. Ma osservate le loro mani e vi accorgerete che sono consumate fino alle ossa, strumenti da miniera di carbone, piegate e polverose. È pertanto un sollievo scoprire dell'esistenza di *Mind Balance*, la meravigliosa invenzione del MindGames Group presso lo University College di Dublino. *Mind Balance* sfida i giocatori a muovere un mostro lungo una corda tesa usando esclusivamente il potere della loro mente. Cerebrus, una 'interfaccia cervello-macchina' dall'aspetto inquietante, rileva la porzione dello schermo verso cui il portatore dell'elmetto volge lo sguardo e provvede a bilanciare la creatura in accordo. **Videogiochi** resta in attesa di un'applicazione commerciale di questa tecnologia, e più specificatamente è impaziente di scoprire di cosa sarebbe capace la sua mente in *GTA5*. L'esito potrebbe essere impubblicabile.

05 Io voglio fare Clyde

Stati Uniti: Giammai **Videogiochi** vi raccomanderebbe di assumere pillole per le strade di New York, ma certe cose sono così divertenti che è impossibile non promuoverle. *Pac-Manhattan*, un gioco urbano su larga scala che ricrea *Pac-Man* in New York, è l'invenzione di un gruppo di studenti del 'programma per le telecomunicazioni interattive' della NYU, e promette di essere più estenuante di una tipica sessione di gioco a *Dance Dance Revolution*. Un giocatore vestito da Pac-Man corre per le strade, consumando pallini virtuali sotto la guida di un operatore (giocatore) nella sala di comando. Altri quattro giocatori vestiti da Inky, Binky, Pinky e Clyde (a loro volta guidati da altrettanti operatori) corrono per le strade nel tentativo di catturare Pac-Man. Il 'sistema di controllo' si fonda sull'uso di telefoni cellulari, impiegati da 'personaggi' e rispettivi 'manovratori' per comunicarsi rispettivamente posizione e direzione da intraprendere. Tale 'MSO' occupa attualmente il primo posto in classifica con ben 2.230 punti (ottenuti in 42 minuti), ma se volete volare fin lì per provare a batterlo vi servirà ben più del classico gettone da 1 euro. Ciononostante, sebbene l'ortogonale griglia stradale americana si presti particolarmente bene al progetto, esiste la possibilità che possiate giocare più vicini a casa vostra. Il team di *Pac-Manhattan* sta attualmente sviluppando un kit che permetterà a chiunque di giocare nella propria città, e chi di voi fosse interessato farebbe bene ad iscriversi alla mailing list presso il sito www.pacmanhattan.com.







06 Io ce l'ho più grande

Hyrule: Ha avuto inizio su PlanetGameCube, un sito che alimenta un certo tipo di fanatismo attorno al cubo nintendiano, ed è la storia di un utente del forum, tale Paul Hantschell, nickname 'Coarse_Limely', possessore di una replica della Master Sword. Hantschell aveva commissionato ad un fabbro scozzese la realizzazione dell'opera e dieci mesi dopo si è visto recapitare il tributo più costoso ad *A Link To The Past* a memoria d'uomo: oltre 2.600 euro di puro acciaio hyruliano. Ovviamente l'impresa gli ha guadagnato l'ammirazione di tutti i frequentatori del forum. Tranne uno, Christopher A, nickname 'malbogia', che faceva notare di aver fatto la stessa cosa nell'agosto del 2003. "Ti sfido a duello quando vuoi. Chi vince si tiene entrambe le spade!", ha minacciato. "Sono sicuro che la mia spada può spezzare la tua in due come fosse burro caldo", ha risposto Hantschell. E per quel che è dato sapere, i due sono ancora lì a sventolare e affilare le rispettive armi come rudi giocatori di ruolo la sera della prima de 'Il Signore degli Anelli'. Ad ogni modo, come si dice, non è la dimensione che conta, ma assicurarsi di avere una scorta sufficiente di cuori.

07 Muung-Ga Muung-Ga

Inghilterra: L'importanza del 'Bovine Simulator Project' (progetto di simulatore bovino) di Sarah Baillie sarà evidente per chiunque abbia aspirazioni veterinarie. Come spiega sul suo sito: "Per gli studenti di veterinaria la palpazione rettale del bovino è una procedura difficile da imparare, e identificare accuratamente le sue strutture richiede molta pratica. La maggior parte delle lezioni ha luogo in una fattoria con chirurghi veterinari, ma è sempre più difficile assicurarsi che gli studenti sviluppino un'adeguata abilità prima del conseguimento della laurea". In altre parole, non hai molte opportunità di infilare una mano su per il culo di una mucca, quindi se mai lo farai lo devi saper fare come si deve. Il BSP sfrutta un'apparecchiatura con force-feedback di SensAble, il PHANToM, assieme ad un PC ed un modello in fibra di vetro del posteriore di una mucca per ricreare le condizioni che i veterinari affrontano sul campo. Questo significa che un maggior numero di studenti può essere "addestrato ad orientarsi nell'ambiente anatomico tridimensionale al fine di sviluppare la corretta tecnica esplorativa e individuare le strutture chiave, come l'utero e il profilo pelvico". Eccellente! La speranza è che la prossima versione di *Harvest Moon* supporti questo accessorio.

08 Demo(r) giocabile

Olanda: Il Demor è un progetto sviluppato da sette studenti all'ultimo anno dell'EMMA, presso la Utrecht School of the Arts. Ed è anche uno dei più interessanti progetti videoludici del 2004. Destinato al Bartimeus Institute for the Blind (istituto per non vedenti), secondo il sito si tratta di uno "sparatutto audio basato sulla posizione, ugualmente apprezzabile sia dai vedenti che dai non vedenti". In altre parole, è come giocare una versione molto sofisticata di *Laser Quest* portando in spalla uno zaino contenente un computer laptop, un modulo GPS, un headtracker (rilevatore del movimento del capo), un paio di cuffie stereofoniche ed un joystick modificato. Il modulo GPS e l'headtracker lavorano per comunicare al laptop rispettivamente la posizione e l'orientamento della testa del giocatore nello spazio, mentre le cuffie forniscono il feedback audio necessario per determinare la posizione dei nemici. Il joystick serve ovviamente per sparare a questi ultimi. Si tratta di un'invenzione ingegnosa e intrigante, e la speranza è che venga rifinita (e pubblicizzata) ulteriormente. Per saperne di più: student-kmt.hku.nl/~g7/.

OUTER WORLDS
MEDIA

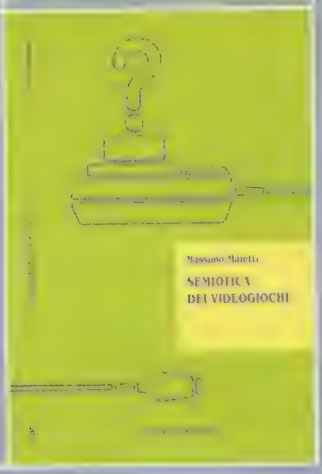
09 Semiotica dei videogiochi

Il videogioco è un sistema di segni altamente codificati: accorpa testo, suono e immagine. Almeno sulla carta, rappresenta l'oggetto d'analisi privilegiato per la semiotica, disciplina che si occupa dello studio e dell'interpretazione dei segni. Eppure, fino a oggi, nessuno (in Italia come all'estero) era stato in grado di sviluppare un modello di analisi del videogame che adoperasse le risorse semiotiche disponibili in modo convincente. I pochi temerari che hanno intrapreso la perigliosa missione sono rimasti impantanati nelle paludi di aporie degli approcci tradizionali, sviluppati per media non-interattivi. 'Upgradando' efficacemente i modelli analitici esistenti, sottolineandone punti di forza e inevitabili debolezze, Maietti ribadisce la validità ermeneutica della semiosi videoludica. La sua analisi, che si articola in oltre duecento pagine dense ma non ermetiche, ha come obiettivo primario l'elaborazione di una teoria complessiva del videogioco. Nell'era del postmoderno, marcata da una generale sfiducia verso le spiegazioni totalizzanti, l'operazione di Maietti è indubbiamente coraggiosa. Dopo aver riletto in modo critico i contributi di autori come Eco, Greimas, Pavel, Dole_el e Genette (la cui nozione di "paratesto" è applicata con efficacia nel capitolo secondo), Maietti ricorre alla nozione di "ipertesto denso" per rendere conto della complessità strutturale del videogame. Negli ultimi due capitoli (sono cinque in tutto), l'autore costruisce un tool esegetico d'analisi che mette in risalto la dimensione più propriamente 'narrativa' del game, in aperto contrasto con le concettualizzazioni della Scuola Scandinava dei game studies (Aaspeth, Juul, Jarvinen e altri ancora). Il tomo si conclude con una teoria dei mondi possibili ludici, che secondo l'autore potrebbe consentire di "elaborare modelli in grado di far emergere le strutture salienti di singoli testi, oltre che quelle dei differenti generi ludici". Se ancora non fosse chiaro, 'Semiotica dei videogiochi' è un testo irrinunciabile per tutti gli studiosi del ludus elettronico.

10 Le affinità elettive

Seconda opera monografica per Bruno Fraschini, già autore di 'L'evoluzione del serpente. Analisi della serie di Metal Gear' (Unicopli, Milano, 2003) e di 'Videogiochi & new media' contenuto in 'Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare' (Unicopli, Milano, 2003, a cura di Matteo Bittanti). Questa volta Fraschini affonda i suoi strumenti critici nelle carni digitali di *Project Zero*, capolavoro di Makoto Shibata un po' sottovalutato dal grande pubblico. Perché il mondo dei videogiochi è tanto attratto dal cinema? Quali sono i punti di contatto tra film e videogame? In che modo i videogiochi utilizzano il linguaggio cinematografico e che cosa nasce esattamente da questo fortunato connubio? Fraschini affronta queste ed altre questioni analizzando un gran numero di titoli (i videogame citati in bibliografia sono 134): da *Resident Evil* a *Ico*, da *Devil May Cry* a *Project Zero*, da *Macross Mission VF-X 2* a *Zone of the Enders*, da *Star Wars: Knights of the Old Republic* a *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Nella prima parte del libro Fraschini analizza la caratteristica essenziale che distingue il videogame dai mass media tradizionali, l'interattività, e teorizza l'esistenza di una "enunciazione ludica", una "impalcatura elastica" già di per sé portatrice di significato, in grado di trasmettere contenuti esattamente come i tre tipi di enunciazione utilizzati nel film (enunciazione visiva, enunciazione linguistica, enunciazione musicale). Dopo aver analizzato sistemi di controllo, trame aperte e lineari, telecamere virtuali, modalità di ripresa e tie-in, nella seconda parte del libro l'autore testa l'efficacia dei propri strumenti teorici esaminando le strategie comunicazionali del capolavoro di Makoto Shibata e il suo significato.

09

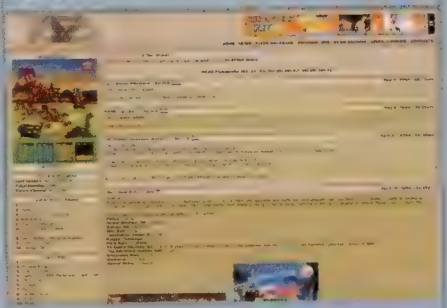


Autore: Massimo Maietti
Editore: Unicopli
Prezzo: €12
Pagine: 210

10

Autore: Bruno Fraschini
Editore: www.project-ring.com
Prezzo: Gratuito
Pagine: 126

11



Nome: **Arcade Flyer Archive**
URL: **www.arcadeflyers.com**

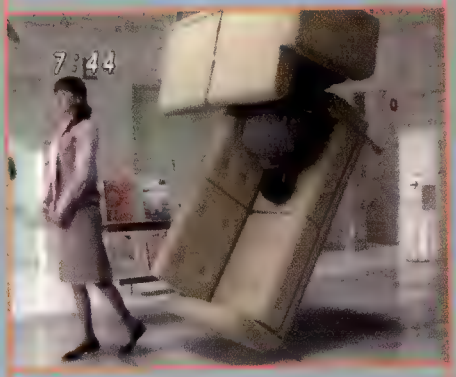
L'Arcade Flyer Archive è un'enorme raccolta di flyer per coin-op, locandine pubblicitarie impiegate dalle case costruttrici per promuovere i loro prodotti presso i potenziali acquirenti. Ogni flyer è visionabile in alta risoluzione cliccando sulla relativa versione rimpicciolita, mentre l'interfaccia grafica, semplice e pulita, rende piacevolmente nostalgica la navigazione del sito, fra titoli classici o del tutto ignoti. L'industria videoludica ha ormai quasi 30 anni, ed è molto affascinante vedere come lo stile delle illustrazioni si sia evoluto di pari passo con la tecnologia che promuovono. Dal momento che il sito annovera flyer di tutto il mondo, è anche possibile confrontare gli art pubblicati nei diversi mercati.

12

Giappone: Lo spot pubblicitario di *Katamari Damacy* (p. 104) vede un uomo in una sala d'aspetto, probabilmente in attesa di venire convocato per un colloquio di lavoro. Presto scoprirà di godere di curiose proprietà adesive...

Dopo la comparsa del logo PS2, una donna entra nella stanza chiedendo all'uomo di seguirla in ufficio

Piuttosto che camminare, il Sig. Yoshida decide di rotolare attaccato al divano, e al successivo...



La segretaria attende con calma che Yoshida dia sfoggio della sua nuova tecnica di rimorchio

Una voce recita: "Fallo rotolare e diventa più grande!", seguito da "Katamari Damacy" e "PlayStation"

MATTSCAPE

Matteo Bittanti

2/3: Per una critica dei videogiochi

La cosa più importante in un videogame non è tanto capire 'what happens' (quello che succede), bensì afferrare 'what makes sense' (leggi: individuare i sistemi di valorizzazione del mondo simulato). In questa sede vorrei percorrere alcune piste ermeneutiche, conscio che gli itinerari possibili, come i mondi ludici, sono invero numerosi (infiniti?). Per non smarrirmi, isolo quattro modelli interpretativi che definisco, tra il serio e il faceto, 'Top Model', 'Politique', 'Basket' e 'Me, Myself and I/Eye'.

Il modello 'Top Model' è tipicamente deduttivo. Parte dal generale (i modelli culturali) per giungere al particolare (il singolo testo). Di un gioco come *Resident Evil*, ad esempio, questo approccio mi dice innanzitutto che è un survival horror, un genere nel quale ciò che conta è sopravvivere il più a lungo possibile in un ambiente ostile, claustrofobico e terrorizzante. In questo contesto, la realtà del testo (*Resident Evil*) è meno importante del modello di riferimento (il genere survival horror e, più in generale, l'horror e, più in generale ancora, la narrativa fantastica). Ne consegue che la rilevanza della Cultura (con la 'C' maiuscola) sovrasta tanto 'l'Autore' (Shinji Mikami) quanto il 'testo' (*Resident Evil*). 'Top Model' mi dice che io, giocatore, mi muovo in uno spazio culturale in cui proliferano modelli chiaramente riconoscibili. Formule consolidate. Generi di riferimento. I singoli testi sono mere applicazioni di modalità narrative acquisite, forse persino innate.

Il secondo modello, 'Politique', adotta una prospettiva radicalmente differente. Il punto di partenza qui è che 'C'è un autore' (Shinji Mikami), e che questo autore, 'Vuole dirmi delle cose' (nella fattispecie, c'è una multinazionale, Umbrella, responsabile di un contagio devastante che rischia di mettere fine alla razza umana e qualcuno deve fare qualcosa prima che sia troppo tardi). In altre parole, io giocatore interpreto il videogioco come un 'atto di comunicazione'. Questo mi spinge, durante la sessione di gioco, a prestare attenzione agli elementi (che io giudico) più significativi, alle componenti che (secondo me) 'fanno il testo', quelle di cui mi servo per 'ricostruirlo' (a televisione spenta). Sono almeno tre le classi di elementi a cui devo prestare attenzione per capire e per giocare: gli oggetti ripetuti (le chiavi, che mi servono per aprire la porta, piuttosto che gli zombi, che rappresentano la mia nemesi), le anomalie (gli elementi che 'stonano', i punti in cui il testo tende a perdere la coerenza di insieme, quello che, superficialmente, posso considerare un errore di game design, ad esempio il fatto che nell'inventario un fucile occupi lo stesso 'spazio' di un accendino) e le sottolineature (ovvero gli elementi più squisitamente linguistici che l'autore, Mikami, mette in risalto ed enfatizza perché giudica cruciali, come le scene animate che contribuiscono a dare ossatura narrativa al testo). In questo caso, gli interpreti legano tra loro queste classi di elementi disseminati nel testo, le cosiddette 'isotopie', vere e proprie chiavi d'accesso per aprire quella scatola misteriosa che è il videogame. Questa è l'interpretazione più testuale possibile. Il modello è di tipo induttivo: si muove dal particolare per cogliere il generale. I presupposti/postulati sono due: a) ogni testo è leggibile perché possiede una struttura decisa dall'Autore e b) l'Autore controlla il testo al 100%.

Chiamiamo il terzo modello 'Basket', cestino. Si tratta di un cestino *pieno*, come quello di Cappuccetto Rosso che, quando va in visita alla nonna, le porta in dono ogni sorta di prelibatezze. Il presupposto è che il videogioco non può essere giocato ed interpretato *fino in fondo* a prescindere da quell'insieme di conoscenze, pregiudizi ed esperienze che il giocatore si porta appresso (il suo cesto, appunto). Leggere un gioco dalla prospettiva 'basket' significa divertirsi a (rac)cogliere tutti quegli elementi che lo compongono. Nel caso di *Resident Evil*, il godimento del testo deriva anche (soprattutto?) dal riconoscere le citazioni più squisitamente cinematografiche delle pellicole firmate da George A. Romero, ma anche di film 'minori' come 'La città verrà distrutta all'alba' ('The Crazies', 1973). Vuol dire stabilire dei ponti tra il T-Virus e la Triossina, la sostanza gassosa sviluppata dall'esercito che nella trilogia de 'Il Ritorno dei morti viventi' riporta in vita i cadaveri. *Resident Evil* è indubbiamente uno dei più efficaci dispositivi di distrazione di massa ad aver tematizzato la distruzione di massa. È difficile sottovalutare l'impatto dell'opera di Mikami sull'immaginario contemporaneo. Ci troviamo infatti di fronte ad un pastiche di generi, codici ed estetiche, capace a sua volta di diventare catalizzatore per ulteriori fantasie. In questa interpretazione, il videogioco, è considerato come un collage di elementi altamente codificati. Cosa presuppone il modello 'Basket'? Innanzitutto che la Cultura passi sempre e comunque attraverso l'Autore e che quest'ultimo la rumini in modo consapevole ed inconsapevole. Cosa ne consegue? Che l'autore non controlla al 100% il testo: è controllato a sua volta dall'idea di Cultura. Il fruitore qui diventa una sorta di investigatore che mette insieme tutti gli indizi per ricostruire il metatesto. Un corollario è che non è possibile capire *veramente* il videogame se non si possiede un bagaglio (o cesto) culturale capiente.

Il quarto modello, 'Me, Myself and I/Eye', è caratteristico della fruizione videoludica come *esperienza*, come puro atto fenomenologico. Qui ciò che conta è la pratica ludica in quanto tale: è il fruitore, il singolo fruitore che *qui ed ora* costruisce il significato del game. È il fruitore (e solo lui) che percepisce *Resident Evil* come un gioco 'diverso', travolgente, inquietante, allucinante. *Resident Evil* non è dunque una storia 'generica', ma è la 'storia della mia esperienza di gioco'. Non è tanto un gioco sugli zombie e sulle cospirazioni delle multinazionali farmaceutiche, quanto io che gioco di notte, al buio, con le cuffie. Mi colpiscono le scelte linguistiche, la terza persona invece della prima. Mi colpisce la musica ("Oh, ma l'hai sentita la colonna sonora?"). Mi colpisce l'angolatura delle inquadrature ("Spiazzante la plongée nel laboratorio!"), l'efferatezza delle scene... Il vero significato di *Resident Evil* risiede allora nel suo *codice* (e, soprattutto, nell'esperienza che ne faccio), non nel contenuto in quanto tale. *Resident Evil* mi proietta per quindici, venti ore in un mondo allucinato, mi fa vivere un'esperienza 'altra' che non dimentico facilmente.

"Il videogioco è un oggetto complesso. È un testo ma anche un contesto. È, soprattutto, una forma di *incesto*"

Tiriamo le somme: il videogioco è un oggetto complesso, che resiste alle classificazioni. È un testo ma anche un contesto. È, soprattutto, una forma di *incesto* socio-mediatico. Il valore e il senso di un game sono inscindibili dal contesto culturale di riferimento. I quattro modelli qui esposti non si escludono reciprocamente. Al contrario, sono complementari. Posso passare dall'atteggiamento 'Basket' a 'Me, myself and I/Eye' anche nel corso della medesima sessione. Questo perché il game è (e resta) una magnifica ossessione.

Matteo "mbf" Bittanti (mbittanti@libero.it) è il curatore della collana 'Ludologica. Videogames d'Autore' (ludologica.com). Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

REDEYE

Uno sguardo di sbieco all'industria dei videogiochi

Promesse. Sempre promesse

Bella Toby, una Ferrari per ogni dito avevi detto, eh? E noi ti abbiamo creduto. Ti abbiamo immaginato indossarle a mo' di pantofole, marciando come Godzilla in direzione degli uffici di Core Design, seminando panico e distruzione, e dimostrando che non eri stato solo una meteora, un fuoco di paglia. *Galleon* sembrava eccezionale in quel periodo. Sei anni fa il gioco era uscito dal nulla, sembrava stiloso, interessante e, incredibile a dirsi oggi, ad un passo dall'essere giocabile. Gli hai dedicato un paio di anni. Forse volevi essere prudente. Ma non abbastanza, evidentemente: sei anni più tardi stiamo ancora aspettando, sei anni in cui hai abbandonato produttori, scartato design di gioco e livelli, fra nuove schermate rilasciate col contagocce e le ripetute voci di un imminente collasso di Confounding Factor.

Schadenfreude. Una parola divertente, una delle preferite di RedEye, perché riassume la malvagità di ogni cosa, il modo in cui gli uomini non possono fare a meno di bearsi e gioire per il fallimento dei propri simili. Per quale motivo è nella nostra natura desiderare di vedere il bene che si trasforma in male? RedEye non ha una risposta, ma sa perfettamente che è questo ciò che fa vendere ogni settimana tonnellate di riviste di pettegolezzi. Possiamo negarlo, ma ogni volta che sfogliamo quelle pagine (e leggiamo di cose tipo i tradimenti di Beckham), qualcosa si accende dentro di noi, perché se qualcun altro è infelice, allora noi non ci sentiamo i più infelici. Se qualcun altro fallisce, allora i nostri fallimenti non ci sembrano più i peggiori.

Quindi, Toby, cosa possiamo imparare?

Tanto per cominciare, mai sfidare la sorte. Tutta quella menata sul volere una Ferrari per ogni dito… Te la sei andata a cercare. Non c'è alcun problema nell'essere ambiziosi, ma non puoi urlare quell'ambizione in maniera così arrogante dalla copertina di una rivista: ti farai inevitabilmente dei nemici. È anche vero che ogni storia deve formare un arco perfetto, con gioia e dolore e, soprattutto, una buona dose di arroganza. Altrimenti non sarebbe una storia.

Naturalmente Edge, la rivista che ha pubblicato l'intervista da cui è stata estrapolata la frase in questione, ha avuto anche lei una parte fondamentale in questa storia. L'autore dell'articolo stava cercando una dichiarazione ad effetto da mettere in evidenza. Tu l'hai probabilmente detta per scherzare e la frase è stata interpretata male. Maledetti giornalisti. In ogni caso, era qualcosa che potevi evitare. Possiamo parlare di ingenuità? Forse, ma dopo il successo mostruoso di Lara Croft, non puoi dire di essere rimasto sorpreso da come lavorano questi schifosi parassiti armati di registratore.

E poi c'è il fatto che hai parlato troppo presto. Naturalmente ti servivano supporto e pubblicità, ma promettere il paradiso per l'indomani e poi tergiversare per anni ti alienerebbe la simpatia anche del più paziente dei consumatori. Non puoi sapere cosa ti riserva il futuro, quali problemi potrai incontrare. Chissà, magari un hacker potrebbe accedere alla tua banca dati e soffiarti il codice sorgente da sotto il naso. Chiedi a Newell. D'altro canto RedEye ha già sentito un centinaio di giornalisti di questo settore parlare dei libri che stanno scrivendo e non può fare a meno di sorridere, perché chi scrive veramente libri non parla quasi mai dello scrivere libri. Semplicemente si chiude in casa e lo fa.

E poi ci sono le ambizioni eccessive. Gli ottimisti dicono che bisogna puntare alle stelle se si vuole raggiungere il paradiso. Be', facile a dirsi, ma devi capire che stiracchiando un po' l'analogia, mirando ancora più in alto e caricando il razzo con carburante sufficiente per raggiungere il pianeta *Daikatana*, c'è una buona probabilità che il razzo in questione perda totalmente controllo, finendo per schiantarsi ed esplodere in mille pezzi.

"Naturalmente ti servivano supporto e pubblicità, ma promettere il paradiso per l'indomani e poi tergiversare per anni ti alienerebbe la simpatia anche del più paziente dei consumatori"

Prendete il caso di Demis Hassabis, fondatore di Elixir Studios. Andate a ripescare i vecchi numeri di Edge in cui lo sviluppatore teneva un diario mensile e notate di quanta speranza è intriso. Il diario non comincia con arroganza, ma con umiltà, sogni e l'idea di un progetto divertente a lungo termine. Ma quando il lungo termine diventa lunghissimo termine, e il diario prosegue, è possibile leggere fra le righe e percepire un nuovo sentimento provenire da Elixir: del nervosismo. Perché gli sviluppatori vedevano che il progetto stava andando fuori controllo, sapevano cosa stava pensando la gente e, nonostante la fede assoluta nel gioco, è consentito parlare di un 'motore in grado di gestire un numero infinito di poligoni' solo un certo numero di volte prima che la gente inizi a ridere.

Ma ora il progetto è finito, *Republic* è terminato (e già dimenticato) e Hassabis è molto più contento. Non si sente parlare molto di *Evil Genius* (in arrivo su PC entro fine anno, forse…), e quando questo accade il design non suona così ambizioso (anzi, ricorda non poco *Dungeon Keeper*) ed è incentrato su un'idea decisamente meno di sinistra rispetto all'utopia politica. Hanno imparato molto, e le interviste con Elixir mostrano speranza piuttosto che terrore, sicurezza piuttosto che arroganza, e il gioco sembra bello piuttosto che grigio. Tutto è bene ciò che finisce bene, no? Quindi quelli ridicoli adesso siamo noi, dato che Hassabis ha finito il suo gioco, reso reale il proprio sogno e noi adesso non sappiamo chi insultare.

Ma ha davvero importanza che *Galleon*, come sostiene RedEye, sia la barzelletta dell'industria? No, perché il sense of humour dell'industria dei videogiochi fa cagare e al giorno d'oggi abbiamo tutti la memoria corta. Qualche settimana fa, RedEye ha trovato in un forum un thread dove un utente spiegava ad un altro cos'era *Daikatana* e chi è stato Romero. E, come per *Daikatana*, quella pubblicità a breve termine lavorerà a favore del gioco. Anche se *Galleon* fa schifo, venderà probabilmente più copie di quanto dovrebbe per il semplice fatto che la gente vuole sapere com'è andata a finire.

E RedEye non pensa che questo sia un problema. D'altronde finora ha sentito solo cose positive sul gioco finito. O almeno, quando la gente parla del gioco adesso non si mette a ridere e a spettegolare su quanto ci abbia messo Toby per portare a termine il proprio compitino. E chissà che alla fine non sia proprio Gard ad avere l'ultima risata…

RedEye è un veterano del giornalismo videoludico. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.

TRIGGER HAPPY

Steven Poole

Desiderio insaziabile

Me ne stavo lì a giocare a *Far Cry*, strisciando in mezzo alla vegetazione tropicale come uno scarafaggio troppo cresciuto, uno scarafaggio in grado di pilotare barche e usare fucili. "Guarda l'acqua!", mi sono detto. "Guarda gli alberi! Guarda la fisica! Fantastico, no?". Be', sì, fantastico. Però... "Ok, sotto con un altro gioco!".

E così, dopo aver stabilito che in effetti *Far Cry* è un titolo davvero impressionante, ho iniziato a sognare ad occhi aperti a quanto sarebbe stato bello *Half-Life 2*. Gli atolli tropicali sono davvero spettacolari, ma immaginate quanto sarebbe più figo stare in una buia città, a fronteggiare enormi alieni a tre zampe. E poi naturalmente c'erano anche *Doom 3* e *Halo 2* da considerare. Il futuro sembrava appena dietro l'angolo. Di colpo, *Far Cry* era diventato un gioco impressionante non tanto per i propri meriti quanto per il suo ruolo come 'checkpoint', una tech demo realizzata con cura amorevole nell'evoluzione accelerata della tecnologia ludica per PC.

È stato a quel punto che ho capito quanto fossi stato colpito, senza saperlo, da un male che sembra affliggere l'intera industria: la neofilia, un costante e inevitabile desiderio per la 'next big thing'. Ovviamente la neofilia colpisce in un certo modo anche gli altri settori dell'intrattenimento. Uno può aspettare il prossimo film di Takeshi Kitano o il prossimo romanzo di Viktor Pelevin, senza per questo venire accusato di essere un povero perdente ossessionato dal futuro. Ma nell'industria dei videogiochi, tanto per cominciare, quella dei PR è una campagna a lungo termine, con informazioni sui prossimi blockbuster date in pasto ai giocatori col contagocce nell'arco di diversi anni, finché l'attesa non raggiunge livelli insostenibili e le orde di ignoranti dell'ortografia che affollano i forum su Internet non iniziano a discutere su giochi su cui non metteranno le proprie mani ancora per un altro anno. Al contrario, il nuovo romanzo del nostro autore preferito verrà annunciato al pubblico solo sei mesi prima della sua pubblicazione, e non è pratica comunque quella di rilasciare 'demo' sotto forma di estratti dell'opera o di fornire ai lettori dettagli chiave sulla trama.

L'industria dei videogiochi incoraggia quindi un livello febbrile di neofilia grazie alla propria macchina per la propaganda fatta di annunci sulle caratteristiche, schermate e demo scalcinate rilasciate lungo un arco temporale lunghissimo (e tacciamo per questa volta sull'interessante teoria sencondo cui le demo siano deliberatamente progettate per essere scalcinate, così da convincere i giocatori a comprare nuove schede grafiche). Tale meccanismo è poi rafforzato da quell'incomprensibile accozzaglia che è la schedule delle uscite. Certo, ci sono periodi dell'anno più affollati di altri anche per gli altri media (settembre per i romanzieri più famosi, ad esempio, o giugno e luglio per i blockbuster hollywoodiani), ma l'industria dei videogiochi estremizza la situazione a livelli assurdi. Di solito recensisco un gioco alla settimana per un quotidiano inglese, ma durante lo scorso dicembre sono usciti talmente tanti giochi validi che ho dovuto lasciar perdere diversi titoli più che meritevoli. Questo connubio fra hype esagerata a lungo termine e affollamento di uscite in un unico periodo equivale per l'industria non a spararsi ad un piede, ma ad utilizzare un lanciarazzi per farsi saltare entrambe le gambe. Inutile quindi lamentarsi in caso di caduta. Quando un titolo raggiunge i negozi, i giocatori stanno già soccombendo all'hype della 'next big thing', e ciò che ci ritroviamo davanti agli occhi e sotto le dita sembra inevitabilmente già vecchio. D'altro canto, come rimproverare i giocatori assillati da dettagli tecnici come bump mapping, effetti di luce e motori fisici, quando è tutto quello che gli viene detto sull'ennesimo, patetico clone di *Halo* o *Deus Ex*?

"Quando un titolo raggiunge i negozi, i giocatori stanno già soccombendo all'hype della 'next big thing', e ciò che ci ritroviamo davanti agli occhi sembra inevitabilmente già vecchio"

Ai titoli meritevoli non viene dato spazio per respirare (basta vedere il quasi soffocamento di *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* nella calca pre-natalizia) e un'incessante valanga di mediocrità rotola a valle in un modo che siamo soliti considerare come evoluzione. E, ovviamente, parte di questa valanga lo è veramente. A dirla tutta, una causa importante della nascita del male chiamato neofilia è da ricercare nel fatto che la tecnologia dei videogiochi si sta ancora sviluppando, e la tecnologia è la forza scatenante del gameplay (provate a programmare *Halo* su uno Spectrum).

Questa situazione è senza dubbio positiva per ATi e nVIDIA, ma lo è anche per i consumatori? Personalmente amo fantasticare sull'eventualità in cui tutto lo sviluppo tecnologico diventi illegale per un certo numero di anni, in modo tale che tutto quello che sia 'nuovo' in un videogioco sia effettivamente una nuova idea di gameplay dettata dalla creatività piuttosto che un nuovo modo per riprodurre più realisticamente gli alberi. Qualcosa di simile a questo sogno avviene già grazie al ciclo vitale delle console, tant'è che viene da chiedersi: quante innovazioni a livello di gameplay ci sono state negli ultimi cinque anni su PC, e quante su console?

Ma non voglio certo incolpare il PC di tutti i mali del mondo: anche molti sviluppatori su console sono affetti da neofilia e si concentrano nello spremere il maggior numero di poligoni possibile dallo stesso hardware piuttosto che nel creare giochi realmente innovativi. E d'altro canto, il PC rappresenta una piattaforma economica su cui sviluppatori inventivi possono dimostrare il proprio talento.

Chissà, forse non esiste una cura per la neofilia, almeno fino a quel giorno, forse utopistico, in cui la tecnologia sarà completamente maturata, l'hardware potrà fare tutto quello che si vuole e gli sviluppatori potranno tornare a concentrarsi sulla creatività. Nel frattempo la mia medicina è stata giocare a *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Invece di rovinare il ricordo di uno dei miei videogiochi preferiti, questo 'director's cut' vitaminizzato lo accarezza, ci gioca e mostra quanto Kojima fosse realmente in anticipo sui tempi. *The Twin Snakes* non dev'essere la 'next big thing' perché lo è stato già sei anni fa ed ora è possibile goderselo senza che sia assolutamente infestato dall'hype. Proprio per questo ha rappresentato una delle mie esperienze ludiche più piacevoli negli ultimi tempi. A questo punto chissà cosa possiamo aspettarci da *Metal Gear Solid 3*...

Steven Poole è l'autore del volume 'Trigger Happy: The Inner Life of Videogames'

BIFFOVISION

Contro tutto e contro tutti

Requiem per una sceneggiatura defunta

Lo sfruttamento del talento è una lamentela frequente fra i creativi, e non è priva di fondamento. In una società dominata dal consumismo, molte delle forme di espressione a disposizione dei creativi sono controllate da grosse società, il cui solo obiettivo è quello di fare soldi. La cosa ironica è che molti creativi si lamentano della mancanza di rispetto solo perché vogliono fare più soldi grazie alla propria 'arte' di quanti ne stiano facendo al momento. E sono anche i primi a ridicolizzare i propri colleghi artisti quando 'si vendono', ma, parliamoci chiaro, non tutti sono in grado di far finta di niente quando il padrone di casa, l'esattore del fisco e quello della banca si presentano sulla soglia di casa armati delle peggiori intenzioni.

I Radiohead possono essere riusciti a camuffare il proprio accumulo di denaro dietro un muro di integrità e presunta indipendenza artistica, e possono anche aver posto un veto sulla sponsorizzazione del proprio tour da parte di multinazionali, ma quando tornano a casa nelle proprie chilometriche limousine coi cerchi d'oro, potete stare certi che trovano sempre il frigorifero pieno.

Nella mia carriera ho esplorato i mondi del cinema, della musica, della TV e dei videogiochi (e non solo perché sono stato pagato per dormire con dirigenti di ognuna di queste industrie), e l'ultima è proprio quella afflitta maggiormente dallo sfruttamento del talento. All'ultima Game Developers Conference, un disilluso **Jason Rubin**, capo di Naughty Dog, ha annunciato che al termine dei lavori su *Jak 3* abbandonerà la società che ha fondato assieme ad Andy Gavin. Jason ha attaccato l'attuale struttura dell'industria, in mano ai publisher, invitando gli sviluppatori ad alzarsi sulle proprie gambe e ad affrontare i malefici draghi delle etichette e le loro divisioni marketing ossessionate dai numeri e dai metodi fascisti. "Il talento deve forzare il cambiamento", ha dichiarato un coraggioso Sir Jason, agitando una spada sopra il proprio corpo completamente nudo, per rafforzare il proprio concetto.

E Rubin ha ragione, anche se non dice niente di nuovo. Un'occhiata alle classifiche di vendita è sufficiente per capire come l'industria ruoti intorno a prodotti su licenza e franchise sfruttati sino al midollo. Sembra quasi che abbia perso il proprio mordente. Sono finiti i giorni in cui videogiochi erano capitanati dai propri marchi: adesso dobbiamo sorbirci gli avanzi gettati dal 'vero' intrattenimento. I giochi dovrebbero poggiarsi su libri, programmi TV, CD, film, fumetti e sport vari in funzione delle loro caratteristiche, e non viceversa. Gli sviluppatori che vanno controcorrente rischiano di non trovare un publisher o, come nel caso dell'eccellente *Future Tactics* (ovvero *Pillage*) di Zed Two, di vedere il gioco su cui hanno speso anni di lavoro giungere sugli scaffali a un prezzo budget semplicemente perché non ricadeva in nessun genere pre-esistente e appetibile a livello marketing. E di farsi dare il benservito dalla società madre come ringraziamento finale. E non lo dico solo perché ho lavorato sulla sceneggiatura del gioco, ecco.

I responsabili del marketing e i dirigenti dei publisher ribatteranno sempre che il mercato di massa preferisce giochi familiari che hanno come protagonisti facce familiari. *Pillage* avrebbe fatto tutti contenti se fosse stato un titolo alla 'Buffy L'Ammazzavampiri'. E in quel caso Zed Two non si sarebbe nemmeno dovuta preoccupare di fare un gioco originale o divertente: anzi, avrebbe potuto semplicemente riempire la scatola con merda di gatto.

Alcuni giochi sembrano inoltre vendere bene semplicemente perché non vengono spinti verso il mass market: quest'ultima categoria di giochi non viene prodotta in quantità sufficienti e non finisce sugli scaffali delle grandi catene di negozi, e il mercato di massa è composto principalmente da ignoranti che non conoscono l'ampio spettro di videogiochi presente sul mercato, anche perché le riviste specializzate sono le uniche che specificano chiaramente quando un titolo è un capolavoro e quando è letame. Non dimentichiamo inoltre che la gente non sa quello che vuole finché non se la ritrova in mano. Quindi cosa deve fare uno sviluppatore? Starsene in panciolle e affidarsi al 383.541° gioco su licenza, lasciando che le idee innovative in grado di reinventare il genere dei platform gli marciscano in testa? O, come da incitamento di Rubin, alzarsi e fare qualcosa in proposito?

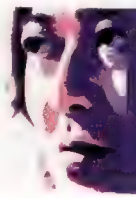
Marillion. Sapevo che sarebbe stata solo una questione di tempo prima che l'avessi menzionato in questa rubrica. Dopo essere rimasto scoraggiato da come l'industria musicale stava concentrandosi su gruppi pop facilmente pubblicizzabili e deluso dai termini contrattuali che gli venivano offerti, il gruppo ha deciso di cambiare strada. Per il proprio album 'Anoraknophobia' del 2001, la band è fuoriuscita letteralmente dall'industria, affidandosi ai propri fan per finanziare il disco, mediante un sistema unico di prenotazione dell'album. 'Anoraknophobia' ha venduto oltre 100.000 copie, quindi il gruppo ha deciso di proseguire su quella strada. Per avere 'Marbles' (uscito il mese scorso) i fan hanno dovuto sganciare i soldi prima ancora di aver sentito una singola nota. Coloro che hanno scelto di farlo hanno ricevuto una versione speciale su due CD e visto il proprio nome stampato nei ringraziamenti dell'edizione deluxe. Stavolta i Marillion sembrano voler spingere il limite ancora più in là: le prenotazioni non finanziano solo il disco, ma anche tutto il marketing di 'Marbles'. Il loro unico contatto con l'industria avviene attraverso la distribuzione e i promotori del disco presso le radio.

La mossa permette al gruppo di conservare la propria intergità musicale (con pezzi da oltre dieci minuti, decisamente non di moda) aggiudicandosi la gran parte dei profitti. Ora, pur non essendo così naif da pensare che un simile modello economico possa funzionare per ogni sviluppatore (e di sicuro non per chi è al lavoro su FPS da diversi milioni di dollari o titoli simili), ci dev'essere per forza un modo per eliminare il publisher (e molto del 'peso morto') dal processo. Chiaro, i Marillion sono nella posizione privilegiata di avere numerosi fan desiderosi di riporre la propria fiducia nel gruppo affinché produca un album che loro vogliono sentire. Lo stesso può dirsi solo per una manciata di sviluppatori.

"Bisogna fare qualcosa per iniettare un po' d'inventiva in un'industria ormai stagnante e fornire più potere alle persone con le idee"

Probabilmente il tutto funzionerà meglio una volta che distributori e rivenditori saranno costretti ad uscire dall'equazione, ovvero quando la distribuzione digitale sarà sufficientemente sicura da un punto di vista economico e abbracciata in toto dai consumatori. Avrei pagato 59 euro per *Pillage* due anni prima della sua uscita? No. Ma se avessi saputo che avrei avuto per le mani qualcosa di speciale, forse la metà l'avrei scucita. In ogni caso bisogna fare qualcosa per iniettare un po' d'inventiva in un'industria ormai stagnante e affidare più potere alle mani delle persone con le idee.

Mr Biffo è un giornalista del settore ormai in pensione. Le sue opinioni non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.



AV OUT

Toshihiro Nagoshi, general manager, divisione Sega Creative Center

L'alba dell'era dell'ubiquità

Ubiquità: un termine che avrete sicuramente già sentito. Attualmente è una parola abbastanza di moda in Giappone, e questo mese mi piacerebbe parlare proprio dell'era dell'ubiquità, la nostra era.

Fatemi spiegare. In passato le famiglie erano solite avere un unico strumento di comunicazione condiviso da tutti i loro membri. Nella mia infanzia non c'erano computer o cose come Internet: c'era solo un telefono per casa, e a tutti andava bene così. Nessuno prevedeva che le cose potessero cambiare o le ragioni per cui dovessero farlo. Se avevi due telefoni, tutti avrebbero parlato di te in città. La gente avrebbe esclamato: "Due telefoni! Ma sono così ricchi?". Ma le cose cambiano. Computer e telefoni cellulari si sono diffusi in tutto il mondo a una velocità incredibile e hanno dato il via all'era dell'ubiquità, perché sono ovunque. È straordinario: il cambiamento è avvenuto così velocemente che è come trovarsi a vivere in un mondo fantascientifico, come se oggi una famiglia, piuttosto che un'auto, avesse un'intera flotta di veicoli volanti.

Ma perché i sistemi di comunicazione si sono evoluti molto più rapidamente rispetto ad altro? Credo che la ragione sia da ricercare nelle nostre necessità e nei nostri desideri. Con il progredire della tecnologia e con l'aumentare della velocità di comunicazione, c'è stato sempre meno lag nelle telefonate internazionali. Tutti lo desideravano e ora è possibile chiacchierare con qualcuno su un altro continente con la stessa facilità con cui si può parlare con qualcuno in una città vicina. Con i cellulari si può chiamare o essere chiamati ovunque ci si trovi. Ma non solo: è anche possibile controllare i propri appuntamenti per la giornata e persino navigare in Internet in qualsiasi momento.

A pensarci bene, questi progressi sono quasi ovvi (rappresentano semplicemente quello che la gente vuole fare), ma sono accadute altre cose che non avremmo potuto immaginare. Internet e i trasferimenti peer-to-peer hanno creato nuovi modelli economici a cui nessuno avrebbe potuto pensare perché erano idee talmente nuove che nessuno immaginava l'impatto che avrebbero avuto sulla società. Poi, improvvisamente, la gente si è accorta del cambiamento. Il software peer-to-peer ha modificato il valore di ogni cosa e ha portato la gente a chiedersi se dovesse effettivamente comprare le cose a prezzi così elevati. Questo è un tipo di cambiamento di cui ci potremmo pentire alla fine. I dibattiti sul software peer-to-peer sono ormai all'ordine del giorno, ma nel caso dello scambio di informazioni e degli strumenti di comunicazione, nessuno ha mai sollevato un'obiezione al progresso in questo settore. Forse perché non influenza le persone in modo platealmente negativo o non danneggia le grosse società con la stessa gravità del file sharing. Forse perché non c'è stato bisogno di costruire una centrale nucleare affinché questi cambiamenti avvenissero. Forse perché il costo del progresso non è ricaduto sul consumatore, ma è stato supportato dall'industria e dai governi delle nazioni che ne avevano bisogno, facendo sì che gli utenti finali non avvertissero pressione economica.

Credo che tutti questi aspetti siano importanti, ma anche se l'impatto sulla nostra società sembra così inavvertibile, questo non significa che la gente che utilizza questi strumenti non dovrebbe fermarsi a riflettere su cosa stia accadendo. Il consumatore ha la possibilità di cambiare le cose esprimendo i suoi bisogni e i suoi desideri.

In fondo è il consumatore, e non il creatore, a stabilire l'utilità o meno di ogni progresso tecnologico. Potrà sembrare una constatazione banale, ma nasconde un problema enorme. Torniamo all'esempio dei cellulari. Alcune persone usano il proprio cellulare solo come telefono: fanno e ricevono chiamate, ma non penserebbero mai di usarlo per altre cose. Altri lo utilizzano come telefono, ma ne sfruttano anche le funzioni email. Altri ancora lo utilizzano persino per fare fotografie, da spedire poi come allegato email. Ci sono quelli che leggono le ultime notizie sul proprio telefonino e quelli che lo usano per seguire le fluttuazioni del mercato azionario in tempo reale. E infine, naturalmente, ci sono i videogiocatori e quelli che usano il proprio telefono come strumento per gestire operazioni bancarie. La gamma di cose che si possono fare al giorno d'oggi persino sui cellulari meno potenti è semplicemente incredibile.

Ma la cosa importante, e che credo rappresenti una lezione da cui tutti possiamo imparare qualcosa, è che non abbiamo bisogno di conoscere il funzionamento di ogni singola caratteristica del nostro telefonino, ma solo di quelle che vogliamo usare. Nulla ne ostacola l'utilizzo, non servono conoscenze precedenti e il cellulare non fa discriminazioni. Non ci sono differenze generazionali, e questo è importante se si vuole che uno strumento si diffonda capillarmente.

Credo che lo stesso valga per i videogiochi. Il problema principale per gli strumenti creati nell'era dell'ubiquità risiede nella creazione di un'interfaccia perfetta. I creatori devono riconciliare in qualche modo le proprie incredibili e coraggiose idee con i vari livelli di competenza di ogni singolo utente in modo da rendere l'esperienza accessibile a tutti. Ciò significa che un utente che usa due caratteristiche deve sentirsi a proprio agio come uno che ne utilizza dieci. Quindi se c'è qualcosa che posso fare e che non ho ancora notato, la mia 'ignoranza' non deve rappresentare una barriera. Questa è una cosa su cui sto lavorando nello sviluppo di videogiochi. Sono assolutamente certo che sia importante e che alla fine porti molti vantaggi, così come che comporti anche parecchi rischi.

"Il 'trucco del serpente' in *F-Zero GX* è un cheat o qualcosa che arricchisce l'esperienza ludica e che è bene che il giocatore scopra da solo?"

Ogni idea o concetto totalmente nuovo può avere un impatto negativo su un videogioco o trasformare il videogioco in qualcosa di radicalmente diverso. Concetti non adeguatamente approfonditi possono portare ad abusi da parte degli utenti. Oppure essere utilizzati positivamente per creare tecniche che gli sviluppatori non avevano considerato nella fase di sviluppo.

Il 'trucco del serpente' in *F-Zero GX* è un cheat o qualcosa che arricchisce l'esperienza ludica e che è bene che il giocatore scopra da solo? Adesso più che mai dobbiamo dedicare enorme attenzione a quello che concepiamo, produciamo e diamo agli utenti.

I tempi sono cambiati e dobbiamo considerare l'ubiquità più che mai. Alla prossima!

Prima della recente ristrutturazione di Sega, Toshihiro Nagoshi era il presidente del team di sviluppo interno Amusement Vision

PARENTAL ADVISORY

Andrea Saletti

Se il cattivo fossi io

Questo mese vorrei spezzare una lancia a favore dei più deboli. Nei videogiochi il più debole non è mai l'eroe: quello soffre, prende un sacco di botte, ma alla fine reagisce, combatte e vince. E se non vince (perché il gioco ci fa schifo e lo molliamo a metà) perlomeno sa di avere innate in lui tutte le potenzialità per risolvere i problemi suoi e dell'umanità intera.

Nei videogiochi, la figura più meritevole di compassione è invece il Cattivone Supremo di Turno. Lui è consapevole di essere inferiore, gioca le sue carte come può e, dopo avere assaporato il potere assoluto, immancabilmente perde tutto. È per questo che il Cattivone Supremo di Turno è sempre così crudele, perché è frustrato accidenti! Così mi sento di dare alla categoria qualche consiglio. Ecco cosa farei nel caso fossi io il Re del Male (di turno).

Sarei sicuro della mia superiorità. Pertanto non sentirei nessun bisogno di dimostrarla lasciando indizi nella forma di indovinelli o giochetti risolvibili dal 99% del genere umano.

Non installerei un meccanismo di autodistruzione a meno che non fosse assolutamente necessario. Se lo fosse, non lo doterei mai di un countdown digitale. Se anche questo fosse indispensabile, non includerei nessun sistema per interromperlo una volta avviato. E se pure una tecnica per interromperlo dovesse esserci per forza, allora programmerei il countdown facendo esplodere tutto in un dato tempo random... tipo al 216° minuto. Così coglierei impreparato l'eroe di turno, abile a sventare le minacce solo negli ultimissimi secondi.

Tutti i nemici uccisi verrebbero cremati e le loro ceneri disperse. Questo vale in special modo per tutti quelli lasciati per morti in fondo ad un precipizio.

Nessuno mi vieterebbe di vestire le mie truppe fidate con eleganti divise dell'ONU, e non con trovate ridicole da designer manicheista tipo armature appuntite, giacche naziste, caschi con visiere nere a specchio, tutine scure da ninja con coccarde di 50 centimetri di diametro.

Non mi trasformerei in creature alte chilometri o mostri vari. Non ha mai funzionato...

Eviterei di guardare il cielo esplodendo in grasse risate isteriche. Nessun dubbio sul loro effetto liberatorio, ma siamo sinceri, sanno un po' di sfigato.

Se riuscissi a catturare l'eroe, mi assicurerei di catturare anche il suo cane, scimmietta, pupazzetto, o qualunque altro fastidioso peloso animaletto si porti dietro e sia capace di sciogliere nodi, passare attraverso sbarre, rubare dannate chiavi.

Assumerei un team di architetti e di geometri iscritti all'albo per esaminare la mia fortezza ed informarmi di ogni passaggio segreto, tunnel abbandonato, condotto di ventilazione. Dopodiché trasformerei questi ultimi in invalicabili texture della scenografia.

Le mie fotocellule laser non lascerebbero mai un passaggio disponibile per far entrare qualsiasi contorsionista, né funzionerebbero solo ad intervalli regolari.

Non ucciderei la figlia, la moglie, l'amante dell'eroe, e nemmeno le rapirei perché tutto questo servirebbe solo a farlo incavolare. Mi limiterei ad uccidere lui. Ancor prima che la trama possa avere inizio, lo aspetterei all'uscita del lavoro, gli andrei dietro e *bang!* Un colpo secco e tanti saluti.

Non avrei un figlio. Specialmente perché se fossi Dracula e mi invaghissi di una mortale... I mezzosangue sono sempre pericolosi, tendono a schierarsi dalla parte del bene.

"Il Cattivone Supremo di Turno è sempre così crudele perché è frustrato. Così mi sento di dare alla categoria qualche consiglio"

Se avessi una super-arma la utilizzerei subito senza aspettare la fine dell'avventura. Che senso ha tribolare tanto quando puoi risolvere tutto in pochi istanti, senza che il tuo antagonista abbia il tempo di ideare eventuali anti-superarmi?

Se le mie truppe più deboli dovessero fallire nell'eliminare un eroe, gli manderei contro le mie truppe più potenti in assoluto invece di sprecare tempo con truppe progressivamente più forti man mano che l'eroe si avvicina alla mia fortezza. Eviterei così a quel rompiscatole di accumulare pericolosi punti esperienza.

Se mi trovassi nella condizione di poter fuggire da una situazione disperata, fuggirei senza pensarci; non mi fermerei mai, per onore, a scontrarmi con il mio antagonista. Vincere quel combattimento non servirebbe a nulla perché lui ritornerebbe. Il game over non è mai un deterrente, e un videogiocatore testardo continuerebbe la partita finchè non fosse riuscito a disintegrarmi.

Se non ci fosse altra scelta che il combattimento con il mio avversario, perlomeno cercherei di rendergli la vita un minimo più dura: non ingaggerei quindi scontri sull'orlo di una scogliera, sulla bocca di un Vulcano, su un ponte di corda sospeso su un fiume di lava in ebollizione.

Non progetterei laboratori segreti, stanze di controllo, uffici speciali nella mia fortezza con stazioni di lavoro orientate spalle alla porta.

In ogni videogiocatore si nasconde un piccolo Mc Gyver. Le celle del mio sotterraneo non sarebbero pertanto fornite di oggetti apparentemente inutili, ma che messi insieme in maniera discutibile possano dare vita a strani marchingegni esplosivi o contundenti.

Farei in modo di non avere il solito sistema computerizzato con terminali accessibili pubblicamente, e la solita mappa del mio complesso in bella vista sul monitor di turno. Se fossi invece costretto ad adottare questo sistema allora metterei in rete una mappa falsa, una dove i nomi delle varie stanze non ne rispecchino la reale destinazione d'uso e cambino anche costantemente secondo una logica del tutto casuale.

Progetterei i corridoi della fortezza senza alcove o supporti strutturali sporgenti che gli intrusi possano utilizzare come copertura durante uno scontro a fuoco.

Istruirei i miei scagnozzi ad attaccare l'eroe in massa, invece di temporeggiare mentre lo attaccano in tre o quattro alla volta.

Se il mio potere dipendesse da un artefatto magico, non lo custodirei mai sulla cima del Monte Maledetto, sorvegliato dal gigantesco mostro Ultima Weapon Terzo. Lo terrei invece nella cassaforte di casa mia. D'altronde che pratica utilità potrebbe mai avere se per poterlo usare dovessi superare pure io tutti quei pericoli?

Eviterei di pronunciare frasi tipo "Io sono invincibile" oppure "Ti schiaccerò come un moscerino": efficaci come training autogeno, ma solitamente preambolo di figure barbine.

E se proprio venissi scoperto, fermato, percosso, battuto e il mio dannato avversario mi puntasse la pistola alla testa intimandomi "Se non mi dici il tuo piano segreto ti sparo!", io allora gli risponderei: "Sparami"...

Le opinioni di Andrea Saletti non coincidono necessariamente con quelle di **Videogiochi**.
Chi è Saletti? Uno che scrive su **Videogiochi**

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA OGNI MESE IN EDICOLA, CON UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO E IN DUE VERSIONI: CON DUE CD-ROM O CON UN DVD DEMO DA PIU' DI QUATTRO GB!

I più attesi da **Videogiochi**

Burnout 3
Non il miglior racing game dell'E3, come urlato da qualcuno, ma senza dubbio il più esplosivo concentrato di spettacolo automobilistico digitale mai visto finora

Gradius V
Dopo *Ikaruga*, Treasure ritorna agli stilemi ormai collaudati del genere con uno sparatutto quanto mai promettente. Quanto diavolo manca al 22 luglio?

Resident Evil 4
Dal punto di vista grafico, non solo il migliore titolo per GameCube visto all'E3, ma uno dei più impressionanti tout court

Winning Eleven 8
Sono state sufficienti un paio di schermate online per far esplodere il fanboysmo più bieco all'interno della redazione di **Videogiochi**. Kabbarruiez

(PS2/Xbox, EA)

(PS2, Konami)

(GC, Capcom)

(PS2, Konami)

Ai confini della realtà

Elogio del videogioco falso

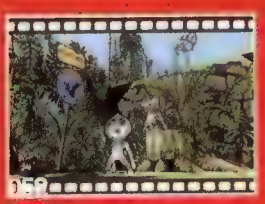
Lo scorso anno è stato un buon anno per il realismo. *Project Gotham* ha permesso di visitare in un weekend alcune delle più importanti città del mondo, *True Crime* ha concesso una visita turistica per le vie di Los Angeles mentre *Forbidden Siren* ha offerto primi piani di veri volti colti in vere espressioni di terrore.

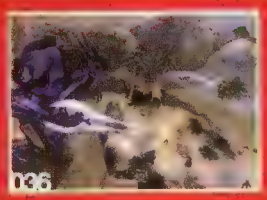
Quest'anno sembra sarà un buon anno per il fantastico. Attendono illusioni, miraggi, allucinazioni. *Dragon Quest VIII*, *Viewtiful Joe 2*, *Zelda* e ovviamente *Final Fantasy XII* si poggiano tutti su premesse completamente fantastiche. I creatori di giochi sono 'sognatori professionisti' ed è essenziale per la vitalità del videogioco, in quanto opera e in quanto bene di consumo, che quest'immaginazione venga coltivata il più a lungo possibile.

I videogiochi sono fantastici non solo perché permettono di fare cose desiderabili ma normalmente impossibili (come guidare una Enzo per le strade di Firenze o segnare un gol in rovesciata al 90' della finale di Champions League), ma anche perché permettono di fare cose che non si sarebbe nemmeno immaginato di voler fare: nessuno poteva immaginare il piacere di esplorare un castello deserto tendendo per mano un'esitante ragazza fatta di luce o di correre alla velocità del suono nei panni di un porcospino dal sorriso beffardo.

I videogiochi formano un insieme, composto da vari sottoinsiemi in cui si trovano rigide simulazioni, giochi sportivi, tie-in cinematografici, titoli di fantascienza o semplicemente di fantasia. Il sottoinsieme a cui appartiene un videogioco non ha alcuna relazione con la qualità del videogioco stesso, ne riflette la capacità creativa degli sviluppatori che l'hanno concepito: l'ormai prossimo *Full Spectrum Warrior* ha richiesto un enorme lavoro creativo da parte di Pandemic, così come *Viewtiful Joe 2* lo sta richiedendo ai ragazzi di Clover Studios. Ciò che importa è che questi sottoinsiemi non scompaiano e non vadano a formare un unico genere.

Il reale è reale. È già davanti agli occhi. I film, per quanto si siano evoluti creativamente nel corso degli anni, rimangono legati al processo produttivo che vede una telecamera posizionata davanti a qualcosa di reale (o quanto meno di tangibile) che registri quanto accade. Una premessa che non trova riscontro nei videogiochi: come i fumetti, i cartoni animati e la pittura, i videogiochi partono da zero. O meglio, partono dalla mente dei loro creatori. Possono basarsi pesantemente ed egregiamente sulla realtà (così come i film possono basarsi pesantemente ed egregiamente sulla fantasia), ma resteranno sempre, in un modo o nell'altro, un mondo fondamentalmente alieno.





The Legend of Zelda (GC) p034
Halo 2 (Xbox) p036
Prince of Persia 2 (PC, PS2, Xbox, GC) p038
Dragon Quest VIII (PS2) p040
Geist (PC) p042
Second Sight (PS2, Xbox, GC) p043
Metroid Prime 2: Echoes (GC) p044
Area 51 (PS2, Xbox) p045
Killzone (PS2) p046
Close Combat: First to Fight (PC, Xbox) p047
The Red Star (PS2, Xbox) p048
Destroy All Humans! (PS2, Xbox) p049
God of War (PS2) p050
Devil May Cry 3 (PS2) p051
Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) p052
Kameo: Elements of Power (Xbox) p053
Sly 2: Band of Thieves (PS2) p054
Conker: Live and Reloaded (Xbox) p055
Donkey Kong Jungle Beat (GC) p056
Odama (GC) p057
Final Fantasy XII (PS2) p058
The Bard's Tale (PC, PS2, Xbox) p059
WRC 4 (PS2) p060
Forza Motorsport (Xbox) p061
Tom Clancy's Splinter Cell 3 (PC) p062
Grand Theft Auto: San Andreas (PS2) p062
GoldenEye: Rogue Agent (PS2, Xbox, GC) p063
TimeSplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC) p063
Out Run 2 (Xbox) p064

The Legend of Zelda

Dopo la discussa parentesi 'infantile' di *Wind Waker*, l'epopea di Link riacquista il look fantasy di un tempo

Il nuovo *The Legend of Zelda* sembra rispondere a chi ha criticato l'approccio stilistico del precedente episodio. Sorprendentemente, il motore grafico è lo stesso di *Wind Waker*

C'è chi l'ha definito il 'Game of the Show' sebbene non fosse neanche giocabile in fiera. Uno dei partecipanti alla conferenza Nintendo è crollato sulle ginocchia in adorazione quando si è reso conto di cosa stesse guardando sul grande schermo. *Zelda* ha questi effetti sulle persone. Be', quasi tutti gli *Zelda*.

Difficilmente l'adoratore di cui sopra avrà reagito allo stesso modo in occasione della prima di *Wind Waker*. Anzi, non è azzardato immaginarselo con il volto distorto da una smorfia a metà strada fra la sorpresa e la delusione. All'epoca tutti si aspettavano *quel* Link di *quella* tech demo, ma evidentemente i piani di Nintendo erano altri. "La grafica 'toon-shading' è molto particolare e mi aspettavo dissapori," commenta il producer della serie **Eiji Aonuma**. "Ma era perfetta per rappresentare Link come bambino, per questo abbiamo scelto quello stile".

"Per il nuovo *Zelda* Nintendo ha deciso di abbandonare infantilismi e cartoni animati, arrivando a quella che può sembrare una resa al volere del suo pubblico"

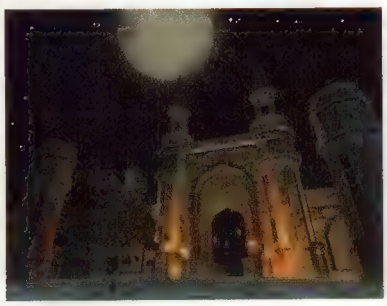
Questa è l'unica immagine che mostra Link a cavallo in compagnia di due cani da caccia, ma il ruolo di questi ultimi resta oscuro. Di cosa si dovrà andare a caccia esattamente?

Per il nuovo *The Legend of Zelda* Nintendo ha deciso di abbandonare infantilismi e cartoni animati per arrivare a quella che può sembrare una resa al volere del suo pubblico, ma che di fatto, secondo Aonuma, sarebbe una risposta alle medesime esigenze che hanno portato al discusso stile grafico di *Wind Waker*. "Per prima cosa pensiamo sempre a come vogliamo rappresentare Link", spiega. "In *Ocarina of Time* abbiamo provato a rappresentarlo sia come bambino che come adulto. In *Majora's Mask*, Link era un bambino. In *Wind Waker* abbiamo cambiato lo stile per rappresentarlo ancora come un bambino. Ma questa volta abbiamo pensato a qualcos'altro, qualcosa che non abbiamo ancora fatto con la serie, ed era rappresentare Link come un adulto, quindi abbiamo provato a focalizzarci su quello".

Alla luce del video mostrato all'E3, sono in molti a supporre (temere?) che la 'crescita' di Link comporti un orientamento più action e per certi versi più 'violento' di questa edizione del franchise rispetto alle precedenti. Il filmato vedeva Link in sella al suo cavallo (Epona?) incrociare le spade con orchi, goblin e lucertoloni assortiti per poi confrontarsi con un boss imponente. Il combattimento a terra sembrava invece rispecchiare il formato classico dello *Zelda* 3D, con tanto di congelamento 'millisecondico' dell'azione in coincidenza di un attacco critico (esattamente come in *Wind Waker*). È quindi davvero uno *Zelda* più maturo? "Quando abbiamo cominciato a lavorare su questo progetto", spiega Aonuma, "un sacco di gente ha pensato be', stiamo facendo un Link adulto e noi vogliamo che sia molto cool, pertanto il combattimento rientra in questa immagine di Link, come agita la spada e come la mette via. È proprio cool. Ma nei giochi di *Zelda* pensiamo sempre ad altri elementi, e ce ne possono essere alcuni divertenti, quasi comici. C'è la possibilità che vediate un'ampia gamma di questi elementi".

Uno di questi elementi è stato accennato durante una presentazione condotta a porte chiuse, e sembra orbitare attorno ad un gruppo di cani da caccia operanti al fianco di Link. Non è ancora chiaro a cosa serviranno, ma la loro inclusione potrebbe dare origine a dinamiche interessanti. A giudicare da quanto afferma Aonuma, si direbbe che anche il cavallo giocherà un ruolo più significativo rispetto a quanto visto in *Ocarina of Time*. "La corsa in sella al cavallo è l'aspetto favorito di Mr Miyamoto. L'ha sempre desiderata. La desiderava in *Ocarina of Time* ma non è successo [probabilmente nel senso che non era un elemento centrale del gameplay ndVG]. Ma stavolta gli ho ricordato che l'aveva menzionata durante lo sviluppo di *Ocarina of Time*, suggerendo di usare questo elemento nel nuovo gioco. E Mr Miyamoto voleva anche vedere Link combattere a cavallo, e così l'ho accontentato".

Sistema: **Gamecube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **2005**



Dal momento che *Ocarina of Time* era fondato sul viaggio nel tempo e *Wind Waker* sull'uso del vento come mezzo di trasporto, la prossima avventura di Link offrirà senz'altro qualcosa di ugualmente inedito, ma Nintendo è ancora omertosa a riguardo (da cui la momentanea latitanza di un sottotitolo rivelatore).

Non mancheranno novità quindi, come è ovvio aspettarsi da Nintendo, ma a giudicare dal video non mancheranno neanche elementi familiari come dungeon, fiaccole da accendere e blocchi da spostare. Ma Aonuma avverte: "Ovviamente lavoriamo sempre su nuove idee. Per quanto riguarda i blocchi, i giocatori potranno anche sapere che saranno in grado di spostarli, ma stavolta potrebbero ottenere risultati differenti. Contiamo di sorprenderli anche in questo senso".

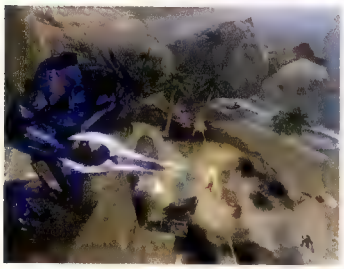
È chiaramente troppo presto per valutare il potenziale del nuovo *Zelda*, ma come per tutte le avventure di Link non è neanche il caso di metterlo in discussione. Insieme a *Mario*, è il franchise più importante della casa di Kyoto, pertanto è difficile immaginare un prodotto meno che magnifico. E questo spiega perché, probabilmente, non c'è neanche bisogno di giocarlo per etichettarlo come 'Game of the Show'...

Link all'assalto di un gruppo di nemici in sella ad improbabili maiali da corsa. Sarà interessante vedere come Nintendo implementerà i combattimenti al trotto senza inficiare l'intuitività del sistema di controllo che da sempre contraddistingue la serie

Lo *Zelda* più bello di sempre? Senza dubbio. Questo dungeon illuminato dalle fiaccole sembra però fin troppo familiare

Halo 2

È la versione online della migliore esperienza offline disponibile sulla console Microsoft. A partire dal prossimo novembre sarà sempre più dura accettare un doppio a *Top Spin*



Uno degli elementi più affascinanti della modalità multiplayer è la facoltà di disarcionare i nemici dai loro ghost e assumerne il comando

Piuttosto che *Halo 2*, è stata la sua modalità online l'oggetto della strategia promozionale adottata da Microsoft durante l'ultimo E3. Nessun accenno sulla trama dell'avventura in singolo, nessun filmato, nessun livello giocabile pubblicamente. Il titolo Bungie è chiaramente visto innanzitutto come killer application del servizio Xbox Live, e solo di riflesso come loquace invito all'acquisto del sistema che permette di fruirne.

"Pensiamo di esserci riusciti", esordisce un anonimo portavoce Bungie all'interno della stanza allestita nelle viscere dello stand Microsoft per dare dimostrazione privata di *Halo 2*. "Crediamo di essere riusciti a catturare l'esperienza del LAN-party, ma su Internet, con gente che gioca da tutte le parti del mondo". **Videogiochi** non ne dubita, ma qui le console sono collegate via LAN. Tanto per fare chiarezza.

La composizione dei due team che a breve si daranno battaglia sugli schermi già porta una novità rispetto alla modalità multiplayer di *Halo*. Uno dei due è composto da Covenant, per la precisione da minacciose unità Elite. Le fila dell'altro sono invece popolate dagli Spartan, i classici marine clonati da Master Chief. "Gli Elite sono cazzuti tanto quanto gli Spartan", riconosce l'uomo Bungie, "sebbene ritengo siano un po' più fichi". L'addetto vola con la telecamera nei pressi dei modelli poligonali per consentire un'indagine ravvicinata. Il confronto con quelli del precedente capitolo è imbarazzante. Il livello di dettaglio è assolutamente pazzesco grazie all'evidente uso di normal map e suoi derivati nonché ovviamente ad un sensibile incremento della massa poligonale lorda. "Potete vedere i loro emblemi personalizzati", fa notare il Bungie-man. "E si possono alterare anche i colori delle armature".

Il teatro del conflitto è una spiaggia dell'isola di Zanzibar, nell'Oceano Indiano, qualche miglio a largo della Tanzania. Tipologia di gioco: Cattura la bandiera. Non è una mappa enorme né particolarmente stravagante in termini di dettaglio, ma è ciò che si svolge entro i suoi confini che conta. **Videogiochi** vi trascorre mezz'ora di sincero divertimento blastatorio addivenendo alla conclusione che no, non è una rivoluzione, ma 'solo' una significativa evoluzione di una delle migliori esperienze multiplayer esistenti.

"Il livello di dettaglio è assolutamente pazzesco grazie all'uso di normal map e suoi derivati nonché ad un sensibile incremento della massa poligonale"

La demo consente di usare due mezzi di trasporto, vale a dire una nuova versione del warthog incattivita da un lancia missili posteriore (in luogo del mitragliatore) ed un'altrettanto inedita versione del ghost, che grazie all'inclusione del boost può trasformarsi in una sorta di missile rasoterra utile a falciare avversari incautamente allineati lungo la sua traiettoria. Entrambi i veicoli possono essere danneggiati (con esiti visibili e ripercussioni sulla manovrabilità) o distrutti. In quest'ultimo caso, ad una prima esplosione (che espone all'occhio sensibile di **Videogiochi** l'ottima fisica soggiacente) ne segue una seconda che danneggia chiunque si trovi nei paraggi del rottame, permettendo così di tradurre un warthog eventualmente agonizzante in ultima chance per sfondare le linee nemiche. L'accesso ai comandi del ghost, infine, non è precluso dall'eventuale occupante avversario: è sufficiente premere 'X' per disarcionarlo e mettersi al suo posto (come visto nel primo filmato di *Halo 2* diffuso l'anno scorso). Infine, postazioni mitragliatrici offrono opportunità di copertura e difesa della roccaforte dagli assalitori, ma possono essere a loro volta distrutte, mente il lancia razzi gode dell'inedita facoltà di agganciare il bersaglio zoomandoci sopra.

Ma la novità più interessante è la possibilità di imbracciare contemporaneamente tanto un'arma di fabbricazione terreste quanto una di origine aliena, con i due grilletti del controller a comandare il fuoco dell'una o dell'altra. Le conseguenze di una simile facoltà saranno evidenti a chi ha avuto modo di conoscere le caratteristiche dell'arsenale proposto in *Halo* (nella demo ribadito quasi pedissequamente). Se un mitra devasta la carne ma è inefficace

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Bungie**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **9 novembre**

contro l'armatura energetica, mentre una particolare arma aliena è in grado di consumare in fretta quest'ultima ma di infliggere pochi danni a ciò che protegge, basta impugnare entrambe e tirare i due grilletti per godere dell'effetto cumulativo del caso. Devastante, certo, ma mai quanto l'unica arma realmente inedita mostrata nella demo. Liberando l'accesso ad una particolare nicchia nella scenografia, si guadagnava una spada energetica, l'arma per il corpo a corpo più potente del gioco. Un attacco portato dopo aver 'caricato' l'affondo con la pressione prolungata del grilletto significa la morte istantanea del bersaglio.

Per concludere, ha avuto corso una bella mezz'ora in quel di Zanzibar, e **Videogiochi** lascia la sala accompagnata da un unico desiderio: ritornarci per giocare ancora.

La spada energetica è indubbiamente l'arma più potente, ma è necessario che il bersaglio resti allineato durante il caricamento dell'attacco critico (procedura che costringe all'immobilità) perché quest'ultimo vada a buon fine. E di solito ci si muove parecchio nelle partite multigiocatore...

Malgrado l'evidente progresso estetico, il frame rate sembra analogo se non superiore a quello invero un po' incerto di *Halo*

Prince of Persia 2

Dopo aver visto *Prince of Persia* guadagnarsi i favori della critica ma annaspare nelle classifiche di vendita, Ubisoft si affida al lato oscuro per garantire al seguito sorte migliore

Il progresso compiuto dal punto di vista grafico è evidente in queste foto, mentre le animazioni e gli effetti di blur e slow-motion ribadiscono il talento degli artisti canadesi. La demo presentata all'E3 (in versione PS2) denunciava però gli stessi problemi di frame rate del prequel

Sebbene *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* avesse generato simpatie durante il suo sviluppo, una volta impacchettato e distribuito nei negozi, il mercato di massa non l'ha accolto con l'auspicata benevolenza. Certo nessuno si aspettava un nuovo *Vice City*, ma le potenzialità erano tali da far sperare in qualcosa di più di un decimo posto nelle classifiche di vendita in UK nel mese di novembre.

"Il principe può ora portarsi alle spalle del nemico, sottrargli l'arma, trafiggergli la schiena e concludere la manovra con una decapitazione"

Dal momento in cui *Le Sabbie del Tempo* ha cominciato a denunciare scarsa vivacità commerciale, alcune persone hanno preso a domandarsi cosa fosse andato storto. Le aspettative erano così elevate da far credere che se fosse stato possibile fare un tuffo nel passato, sarebbe bastata una piccola modifica per ridisegnare il destino del principe. In pochi erano però d'accordo su cosa si sarebbe dovuto modificare.

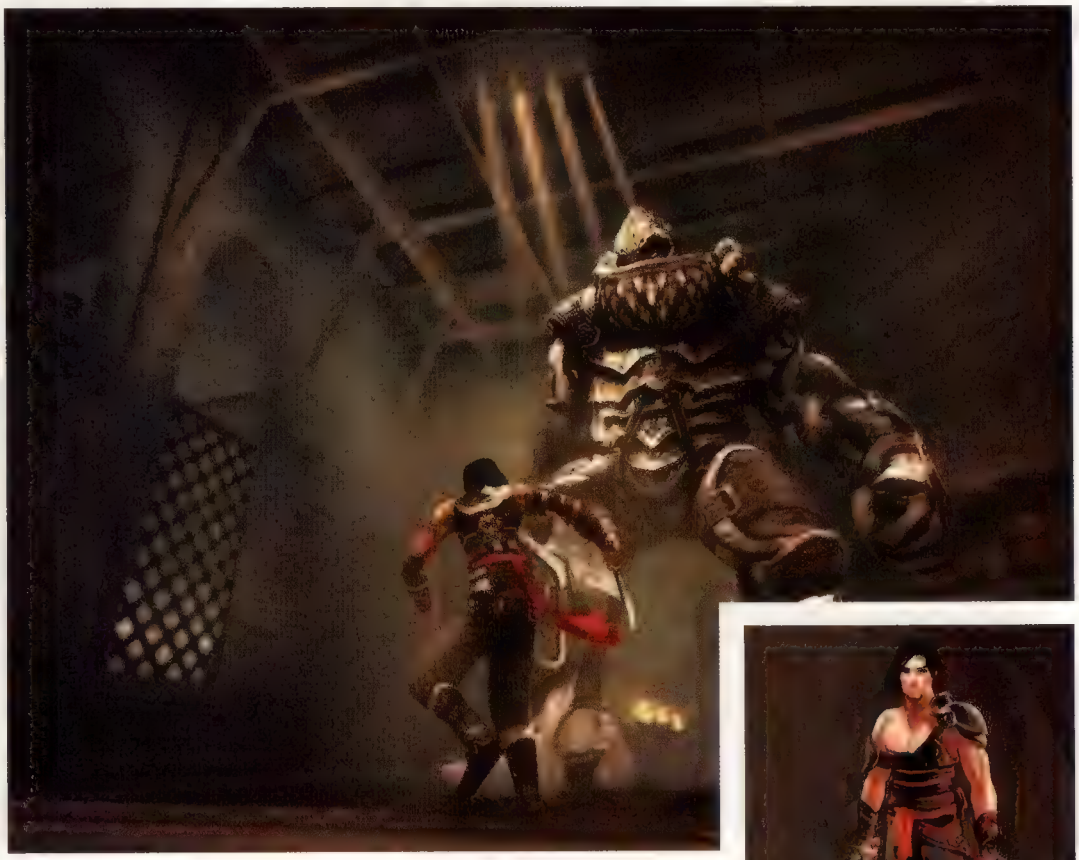
C'è chi ha accusato l'accordo esclusivo con Sony (che ha visto le uscite delle versioni Xbox e GC rimandate al periodo post natalizio), ritenendo che una commercializzazione contemporanea multipiattaforma avrebbe impedito al gioco di annaspare all'ombra di più noti franchise. (Ma questo non spiega le ragioni dell'analogo destino sofferto negli Stati Uniti, dove il gioco è stato lanciato su tutte le piattaforme quasi all'unisono, e preceduto da un'ottima accoglienza da parte della critica locale.) Alcuni hanno lamentato una campagna pubblicitaria incapace di mettere in evidenza gli elementi distintivi del gioco, mentre altri, più banalmente, hanno puntato il dito verso difetti conclamati come la modesta longevità, certe sequenze di combattimento eccessivamente lunghe e ripetitive, gli improvvisi picchi di difficoltà e un paio di puzzle mal congeniati.

Ma al di là di queste supposizioni, su una cosa sembravano essere tutti d'accordo: Le *Sabbie del Tempo* era avaro di quegli elementi 'decorativi' necessari per carpire l'interesse delle masse. Era un gioco spiritualmente fedele all'opera originale di Jordan Mechner, ma forse avrebbe avuto più chance se avesse vantato un'estetica più conforme alle aspettative del grande pubblico. Non sorprende quindi che il team di *Prince of Persia 2* sia felice di sottolineare un nuovo approccio proprio in termini di estetica.

"Questo è un principe completamente diverso", ribadisce a più riprese il presentatore allo stand Ubisoft dedicato a *Prince of Persia 2*. Rispondendo alle critiche di cui sopra, il nuovo, becero, muscoloso, tatuato principe ha abbandonato chiffon e stivali di velluto per assumere un aspetto più minaccioso e vagamente piratesco. Ma nonostante il makeover, Ubisoft intende produrre un gioco che celebri i risultati ottenuti dal prequel piuttosto che stravolgerne completamente la formula. Di fatto, molte delle novità di *Prince of Persia 2* sono in realtà elementi scartati durante la lavorazione di *POP* per motivo di tempo. Un buon 15% dei contenuti originariamente previsti, a detta degli sviluppatori.

Nel nuovo episodio le doti atletiche del principe restano pressoché inalterate nella loro elegante maestosità, e annoverano nuove acrobazie, come la facoltà di appendersi ad una fune a ridosso di una parete per percorrerla orizzontalmente a mo' di pendolo finché non si guadagna la spinta sufficiente a raggiungere la piattaforma soprelevata del caso.

Sistema: **PS2, GC, Xbox, PC**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Montreal Studios**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Fine anno**



Ma è indubbiamente il sistema di combattimento l'elemento a cui il team di sviluppo ha dedicato maggiore attenzione. Il principe può ora portarsi alle spalle del nemico con una capriola, sottrargli l'arma, trafiggergli la schiena e concludere la manovra con una decapitazione a due lame. Correre e saltare verso un palo o una colonna, inoltre, permette di agganciarvisi e girarci attorno distendendo la spada verso l'esterno, con le prevedibili conseguenze per chi si trovi sulla traiettoria della lama.

Più in generale, laddove *Prince of Persia* vedeva le fasi esplorative e di combattimento succedersi come blocchi indipendenti, il seguito promuove una maggiore coesione tra i due elementi. Come in *Ninja Gaiden*, il principe può sfruttare le pareti come trampolini di lancio per attacchi e contrattacchi, mentre una delle sequenze di gioco mostrate in fiera, ambientata sul ponte di una nave, vedeva il protagonista afferrare una delle scotte penzolanti dall'albero maestro per volteggiare sulle teste dei suoi assalitori prima di ricadervi nel mezzo e dare inizio alle danze.

La facoltà di manipolare il tempo partecipa inoltre all'ampliamento delle manovre offensive eseguibili dando modo di rallentare gli avversari quanto basta per decapitarli tutti prima che possano muovere un muscolo o di accelerare il moto del principe trasformandolo in un miraggio saettante e letale di se stesso.

Al termine della dimostrazione, l'incontro con un nemico gigantesco, ricoperto da una possente armatura, vedeva il principe salirgli sulla schiena (dopo averlo costretto ad inginocchiarsi ferendolo ad una gamba) per martellargli la testa, spostandosi di tanto in tanto da una spalla all'altra per vanificare i tentativi del mostro (visibilmente infastidito) di afferrarlo.

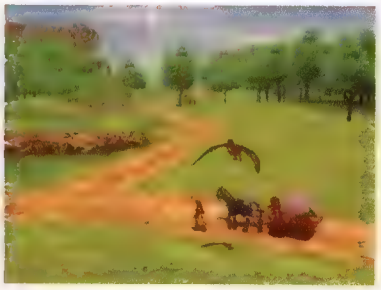
Alla luce delle modifiche apportare alla formula di gioco, *Prince of Persia 2* ha ormai assunto i tratti di un incrocio fra le decadenti atmosfere gotiche di *Devil May Cry*, i combattimenti acrobatici di *Ninja Gaiden*, e i puzzle esplorativi di *Ico*. Il tutto condito con un pizzico di sadismo alla *Mortal Kombat* e ovviamente con l'eleganza e l'elasticità cinetica del prequel. Si direbbe una miscela infallibile. E allora dita incrociate.

Come nell'originale, anche in *Prince of Persia 2* l'avventura si sviluppa all'interno di una singola locazione dominante (un castello gotico). Grazie ad una rete di portati temporali, i medesimi luoghi potranno essere visitati in epoche diverse

Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & The Cursed Princess

Uno dei franchise videoludici più apprezzati in Giappone si sottopone a un trattamento a base di cel-shading ad opera di Level 5. Come reagiranno i fan della serie?

Pochi dettagli sono ancora noti circa le caratteristiche del party: Jessica sarà in grado di far schioccare la propria frusta nei combattimenti, mentre il famigerato cappello appuntito di Youngus tornerà probabilmente utile sferrando testate a destra e a manca



Anche se l'avventura rimane coperta dalla massima segretezza, è evidente che diverse porzioni del gioco saranno basate sull'esplorazione solitaria da parte dei singoli elementi del gruppo

Molti personaggi storici di *Dragon Quest* fanno la propria comparsa nell'ottavo episodio, sebbene completamente rimodellati in 3D e ammantati dal cel-shading

Non male come sottotitolo: per scriverlo tutto a momenti non bastavano queste due pagine di anteprima. Ma è facile perdonare Square Enix e la mancanza di fantasia di chi ha battezzato questo gioco, dato che *Dragon Quest*, dopo tutto, è una delle serie videoludiche più importanti di sempre. Il primo titolo della saga ha avuto il merito di far innamorare degli RPG una nazione intera e di permettere al Famicom di infilarsi in milioni di case giapponesi prima ancora che Link fosse un'idea nel cervello di Miyamoto. Un franchise seminale, e che va quindi trattato con il dovuto rispetto.

Anche, e soprattutto, per il fanatismo dei discepoli della serie, che non hanno mancato di far sentire il proprio disappunto per la direzione che sta prendendo *Dragon Quest VIII*, in particolare dal punto di vista grafico. Per la prima volta, infatti, *Dragon Quest* sarà interamente in 3D, per la disperazione degli integralisti del bidimensionale, ma anche per la gioia di chi ha già potuto vedere le animazioni dei personaggi del gioco. Level 5 ha accettato l'incarico come sviluppatore indipendente e l'influenza della piccola softco è evidente pur dando una fugace occhiata ai tratti marcati che delineano i protagonisti dell'avventura. Ma per quanto piacevoli, è evidente che l'utilizzo del cel-shading rimane un argomento tabù per molti giocatori.

I fan preoccupati per l'integrità della serie dovrebbero comunque rilassarsi nell'apprendere che il triumvirato originale di *Dragon Quest* è ancora a capo del progetto: Yuji Horii per il design e la storia, Akira Toriyama per la grafica e Koichi Sugiyama per la colonna sonora. E non va dimenticato che il curriculum di Level 5 non è proprio da buttare: l'esperienza acquisita nel creare la serie di *Dark Cloud* e il livello di perfezionismo che sta esibendo con *True Fantasy Live Online* costituiscono un viatico eccellente ed è difficile non esaltarsi al pensiero di un RPG realizzato da uno degli studi dotato di maggiore creatività fra quelli esistenti oggi in Giappone. Il difficile sta proprio nel trovare il bilanciamento adeguato fra innovazione e tradizione, fattore che costituirà probabilmente la discriminante per il successo o il fallimento del gioco, almeno nel Paese del Sol Levante.

Oltre al passaggio al cel-shading, il maggiore cambiamento in *Dragon Quest VIII* è costituito da un ciclo giorno/notte che avrà un impatto notevole sull'avventura: creature ed eventi saranno influenzati dalle differenti ore del giorno e, naturalmente, viaggiare di notte con la sola luce della luna a fare da guida sarà assai più pericoloso che spostarsi nel bel mezzo di una calda giornata estiva. Si vocifera che anche le diverse condizioni meteorologiche avranno un impatto sul gioco, ma al momento sono solo voci di corridoio.

Il mondo è talmente ampio che verranno introdotti degli incantesimi di teletrasporto per permettere di spostarsi più velocemente, anche se questa caratteristica sarà probabilmente disponibile solo quando il giocatore avrà potenziato adeguatamente il proprio party. Quest'ultimo è composto da quattro protagonisti, con un quinto alla guida del carro del gruppo ed un cavallo incaricato di trainare il tutto (che pare avrà una piccola parte nella trama di gioco). Anche il sistema di combattimento è diverso da quello dei predecessori, con il giocatore che controlla un personaggio alla volta, alleggerito dalla facoltà di passare liberamente da uno all'altro come in passato. E, ovviamente, il personaggio controllato cambia a seconda della situazione. Fra i punti saldi di *Dragon Quest* che faranno

"Oltre al passaggio al cel-shading, il maggiore cambiamento è costituito da un ciclo giorno/notte che avrà un impatto notevole sull'avventura"

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **Level 5**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **NA**

la propria comparsa anche in quest'ottavo episodio meritano menzione diverse creature familiari, una colonna sonora che riprende le musiche degli episodi a 16bit, lo stile classico del menu di gioco e i punti di salvataggio sempre posizionati nelle chiese.

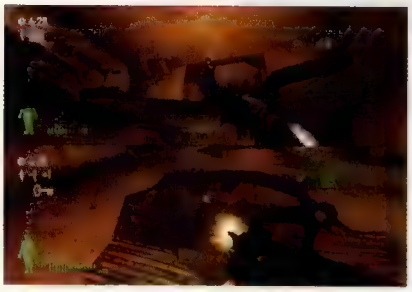
Mancano ancora informazioni a riguardo della quest vera e propria, ma è probabile che gli sviluppatori siano rimasti sul classico, per non scontentare i gusti tradizionalisti dei giocatori giapponesi. Naturalmente ci saranno numerose città con negozi presso cui rifornirsi di provviste e armi, assieme ad un ampio numero di NPC con cui interagire. Detto così, sembra che il lavoro di Level 5 non brilli eccessivamente per originalità, ma il team ha abituato a risultati eccellenti anche con elementi RPG classici. Ed è anche per questo che *Dragon Quest VIII*, nonostante il cambiamento nello stile grafico, rimane uno dei titoli più attesi in Giappone da anni. Sebbene le voci di una possibile conversione PAL sembrino ancora senza fondamento, il fatto che la serie abbia venduto adeguatamente in USA (con il nome di *Dragon Warrior*) lascia ancora qualche speranza. Dita incrociate, come sempre.

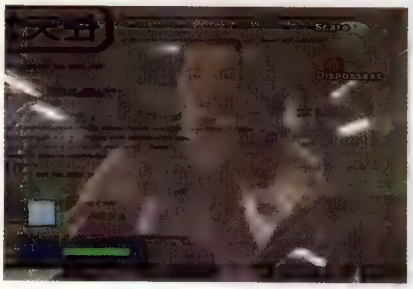
La presentazione dei nemici evoca il ricordo delle precedenti edizioni di *DQ*, ma le cose migliorano quando il combattimento ha inizio

Geist

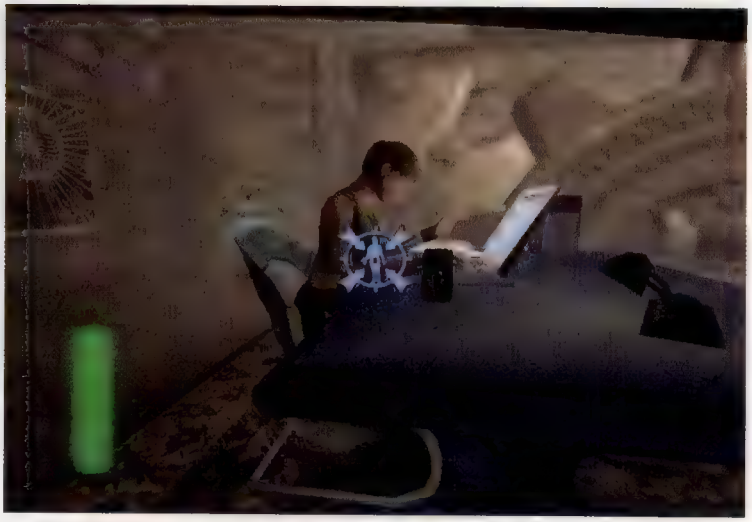
Sistema: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **n-Space**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Gennaio 2005**

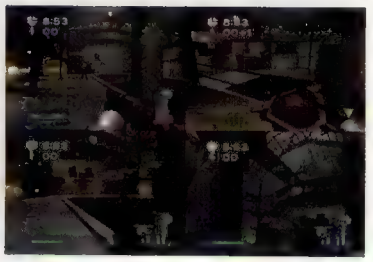
Lo spirito di *Messiah* è ancora vivo, ed alberga in *Geist*. Ma non aspettatevi di possedere prostitute...





Una volta preso possesso del PC di un ingegnere, il punto di vista passa dietro lo schermo: un'idea divertente, ma che potrebbe risultare restrittiva





L'incompletezza della build presentata all'E3 era evidente analizzando il minimalismo delle scritte a video e dell'indicatore del livello energetico. Idem per il frame rate, suscettibile di una sana ottimizzazione

Annunciato quasi un anno e mezzo fa, *Geist* aveva fatto la propria fugace comparsa in occasione dell'E3 2003, solo per essere bellamente ignorato a causa dello stato palesemente incompleto in cui versava. Da allora, e sotto la supervisione di Nintendo, il team di n-Space ha compiuto evidenti progressi, portando all'ultima edizione della fiera losangelina una build dal discreto appeal grafico e dal gameplay ormai ben definito.

In *Geist* il giocatore veste i panni di John Raimi, un agente federale la cui anima s'è misteriosamente distaccata dal corpo durante le indagini sulla Volks Corporation: inutile dire che l'obiettivo finale del gioco è proprio quello di arrivare al ricongiungimento di anima e corpo. Ambientato nei corridoi della multinazionale di cui sopra e basato sulla più classica delle visuali in soggettiva, *Geist* conferisce al protagonista la chance di possedere oggetti, esseri umani ed animali. Dei tre, i primi sono i meno interessanti da abitare e i più facili da conquistare, ma anche i più importanti dal momento che le creature viventi vanno spaventate per 'aprirsi' alla possessione.

Nei livelli presentati da n-Space al recente E3, alcuni esempi di interazione prevedevano il passaggio dell'anima da una ciotola al cane che vi si nutre, e da quest'ultimo alle guardie, e da queste agli ingegneri, in modo da guadagnare l'accesso a laboratori altrimenti preclusi. Lo spettro degli enigmi proposti in fiera denunciava una discreta semplicità e il più delle volte al protagonista non era richiesto altro che prendere possesso della persona giusta per attivare un certo interruttore o un determinato macchinario, oppure per causare risse e scontri a fuoco fra il personale della sicurezza. Il tutto spostandosi da un corpo all'altro, esattamente come nel celebre *Messiah* di Shiny.

E proprio come in *Messiah*, ciò che preoccupa maggiormente di *Geist*, almeno a giudicare da quanto visto all'E3, è proprio l'eccessiva linearità del gameplay. L'oggetto utilizzabile per spaventare i vari esseri viventi e prenderne possesso, per esempio, sembra essere uno soltanto fra i diversi eventualmente disponibili: se per il cane non v'era altra alternativa alla ciotola, gli ingegneri potevano essere 'conquistati' solo tramite i loro PC malgrado la presenza nei paraggi di altri elementi logicamente adatti allo scopo, ma di fatto inefficaci.

Da tenere d'occhio l'intrigante modalità a quattro giocatori che vede esseri umani contrapposti a fantasmi, anche se il doppio split-screen rimane una tortura per chi non dispone di un televisore sufficientemente grande.

Second Sight

Sistema: **PS2, Xbox, GC**
Produttore: **Codemasters**
Sviluppatore: **Free Radical Design**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Fine anno**

Dal presente al passato e ritorno. Pur non tradendo la sua passione per i viaggi nel tempo, Free Radical indaga un nuovo genere

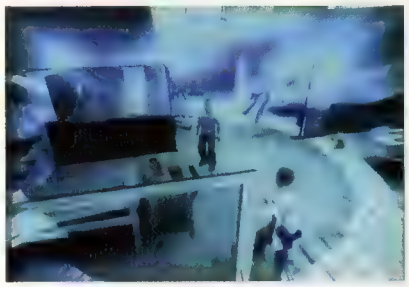
Sin dalla precedente edizione dell'E3 era chiaro che il 2004 sarebbe stato l'anno in cui i videogiochi avrebbero permesso di raccogliere oggetti senza toccarli. Al di là del 'manipolatore' di *Half-Life 2*, l'E3 di quest'anno ha confermato la tendenza con titoli come *Psi Ops*, *Time Splitters: Future Perfect* e il qui presente *Second Sight*.

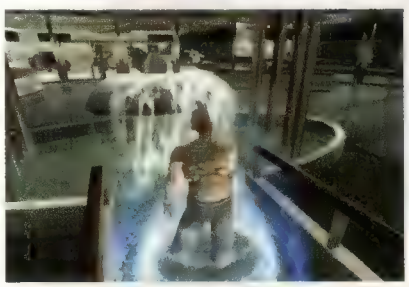
Ma la forza del secondo progetto in lavorazione perso gli studi di Free Radical non risiede unicamente nella telecinesi, ma soprattutto nella sua trama 'multistrato', che si sviluppa saltando avanti e indietro nel tempo, fra i momenti presenti di un'evasione a base di poteri psichici da un ospedale psichiatrico, a missioni ad alto contenuto di piombo e polvere da sparo ambientate nel passato. La ragione scatenante di questo pendolarismo temporale è lo stato di amnesia in cui versa il protagonista John Vattic. Mentre tenta di capire cosa ci facesse nel laboratorio da cui è appena evaso e soprattutto di quali esperimenti sia stato oggetto, appositi flashback riportano ad un periodo non troppo remoto in cui Vattic si riscopre membro di un squadra militare inviata in Siberia per portare a termine un'operazione segreta denominata 'Winter Ice'.

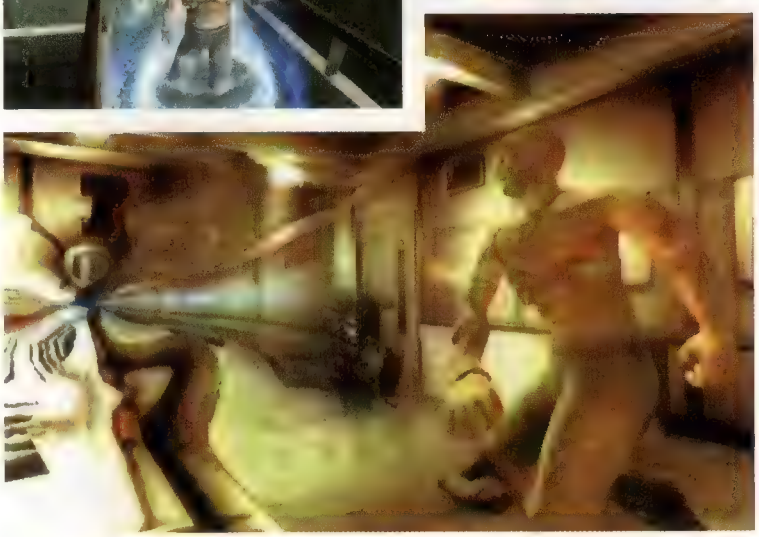
Per risolvere l'enigma, il giocatore dovrà 'usare la sua testa' producendo devastanti onde cinetiche, incantando guardie sospettose, curandosi, rendendosi invisibile e, ovviamente, lanciando oggetti d'arredo assortiti all'indirizzo di chi vorrà sbarrargli il cammino.

Il sistema di controllo si presta egregiamente alla manipolazione psicocinetica dello scenario, dando modo di prelevarne i singoli elementi, di farli volteggiare per aria, di avvicinarli a sé, di usarli come scudo o come strumento d'offesa. Il tutto sotteso da ottime routine fisiche che associano al piacere della telecinesi il fascino di saggiarne gli effetti sull'ambiente circostante. Come sollevare una bombola di gas e scagliarla all'indirizzo di una guardia al di là di un corridoio. O come prendere direttamente quella guardia e lanciarla attraverso le vetrate del laboratorio, apprezzandone i vani tentativi di divincolarsi da una presa immateriale sbracciandosi ed esplodendo futili colpi di pistola.

Dal punto di vista grafico le cose non sono meno affascinanti (su PS2, l'unica versione disponibile all'E3) grazie ad un uso massiccio di effetti particellari e di distorsione dell'immagine. Lodevole, infine, l'inclusione di due sistemi di inquadratura in terza persona: in qualsiasi istante è possibile passare da un modello di ripresa fondato sull'uso di prospettive predefinite (*MGS2*, *Onimusha 3*) ad uno alla *Splinter Cell*. Dopo *DMC3*, *Second Sight* è già il secondo gioco che adotta questa soluzione. La speranza è che si tratti dell'inizio di una nuova e felice tendenza.







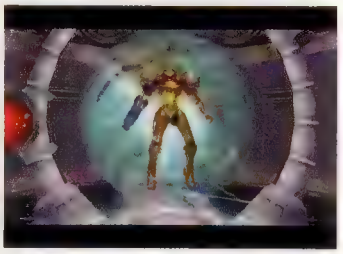
Ogni attività psichica come l'onda d'urto Psi Blast e la cura (in alto) consuma un'apposita barra. Quest'ultima si rigenera gradualmente, pertanto si dispone di energia virtualmente infinita

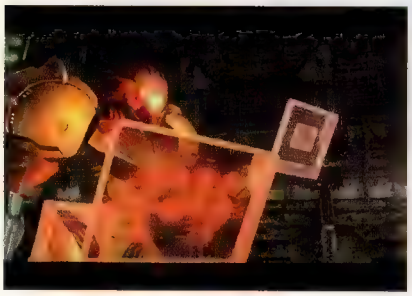
Il livello ambientato nel laboratorio presuppone il ricorso a tattiche stealth per evitare la cattura. Non manca la possibilità di sbirciare dagli angoli e di percorrere condotti d'aerazione

Metroid Prime: Echoes

Sistema: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Retro Studios**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Novembre**

Metroid Prime raddoppia. Due modalità di gioco. Due versioni della stessa arma. E due mondi paralleli da esplorare. Ma ovviamente, c'è dell'altro

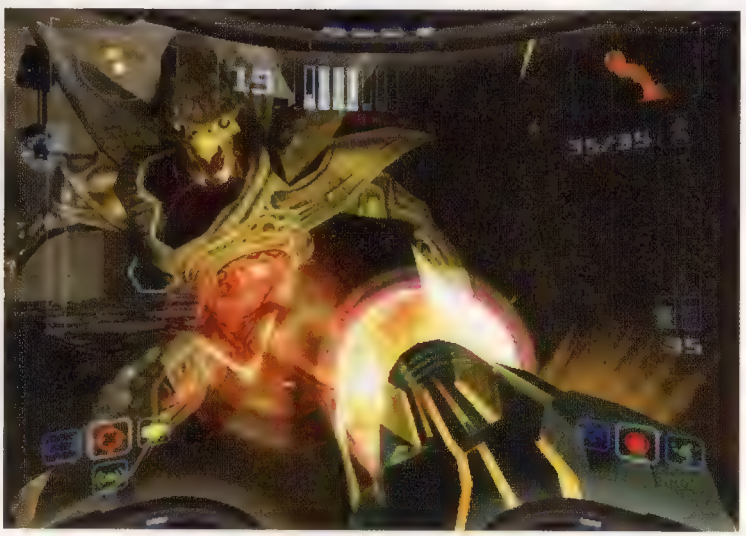




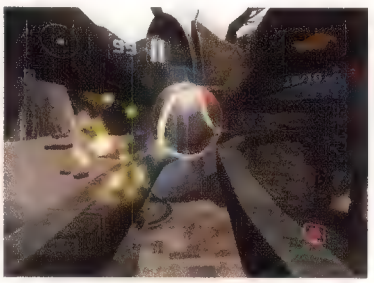
Al di là delle nuove armi, Samus potrà impiegare inediti visori come l'Echo Visor, una sorta di sonar che permette di 'vedere' i suoni, dando quindi modo di individuarne l'origine anche se nascosta. O invisibile...

Metroid Prime: Echoes pone in secondo piano l'annosa contesa fra Samus Aran e i parati spaziali per affidare il ruolo di antagonista principale ad una razza aliena abitante il pianeta Aether dal giorno in cui un imponente meteorite ha deciso di sceglierlo come dimora. L'impatto con il corpo celeste ha determinato la scissione di Aether in due sottomondi paralleli ed antitetici, Light Aether e Black Aether. Precipitata in loco grazie all'incrocio in atmosfera fra la sua astronave e una non meglio identificata aberrazione elettrica, Samus si troverà ad affrontare l'oscura orda degli Ing (la razza di cui sopra, abitante il lato oscuro di Aether) in difesa e con il sostegno dei pacifici Luminoth (residenti nel lato luminoso del pianeta).

La demo provata in fiera vedeva Samus combattere con una serie di pirati spaziali (non saranno i protagonisti, ma dove c'è la donna ci sono loro), attraversare un portale per mettere piede nel cuore del mondo oscuro e terminare la sua performance dimostrativa chiudendo con successo un combattimento con la versione 'dark' di se stessa.



Quando Samus si trova nel mondo oscuro la sua energia diminuisce. L'esplorazione è quindi subordinata al passaggio in 'zone franche' rappresentate da enormi bolle (a sinistra) distribuite lungo lo scenario



Un nuovo power-up per Samus Aran le permette di percorrere brevi tratti in volo, avvitandosi ritmicamente in una coltre di fiamme

Due nuove armi basate sulla dicotomia buio/luce ribadiscono il tema della dualità che contraddistingue *Echoes*, con il Light Beam a dare la morte nel regno dell'oscurità e il Dark Beam a fare altrettanto in quello della luce. Più in generale, impiegare gli strumenti adatti alle circostanze ambientali sarà ancora più importante di quanto visto nel primo *Metroid Prime*, e al fine di stimolare il giocatore ad operare delle scelte piuttosto che affidarsi all'attrezzo preferito, Retro Studios ha deciso di associare ad ogni arma un munizionamento limitato.

Il sistema di controllo basato sul lock-on ritorna invariato, mentre la grafica risulta migliorata sensibilmente con scenografie, oggetti e personaggi più dettagliati. Gli Ing sono (o sembrano essere) delle creature polimorfe che dapprima scivolano su pavimenti e pareti come un blob oscuro per poi solidificarsi in enormi ombre insettoidi. Inquietanti? Esattamente.

Ma la di là della grafica e del nuovo contesto, *Echoes* si distingue dal predecessore per l'inclusione di una modalità multiplayer. Fino a quattro giocatori possono confrontarsi su un'unica console (non è prevista una modalità via LAN) via doppio splitscreen, segnando punti alla maniera classica del deathmatch o raccogliendo monete dagli avversari feriti alla maniera (un po' meno classica) di *TimeSplitters*.

Dal momento che anche in multiplayer è possibile lockare l'avversario con la stessa facilità del singleplayer, la Morfosfera gioca un ruolo fondamentale. Usando le sue proprietà di boost un giocatore in fuga può divincolarsi dal lock-on e magari contrattaccare rilasciando un paio di bombe dove opportuno. Vari upgrade possono essere recuperati dall'ambiente o sottratti agli avversari usando il nuovo visore 'Hacker', l'equivalente di quello impiegato per la scansione nell'avventura principale. Aspettatevi nuove sorprese, tra cui armi addizionali e inediti visori, nel gioco finito, in arrivo questo novembre.

Area 51

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Midway**
Sviluppatore: **Inevitable Entertainment**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Ottobre**

Virus, alieni, basi segrete, Area 51... The truth is out there

All'E3 può succedere di tutto, anche che nel bel mezzo di una fiera che accoglie titoli del calibro di *Doom 3*, *Half-Life 2*, *Halo 2* e *Killzone* l'attenzione venga attirata da un FPS nell'isolato stand Midway. Forse **Videogiochi** non arriverebbe a definire *Area 51* "il miglior FPS della fiera insieme a *Halo 2*", come ha fatto un galvanizzato giornalista italiano, ma è innegabile che il titolo di Inevitable Entertainment goda di sorprendenti (e insperate) potenzialità.

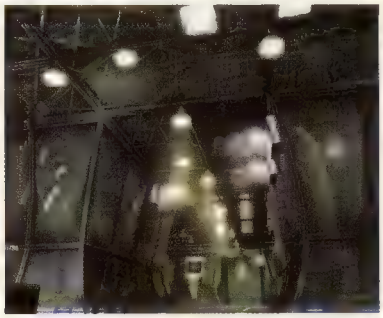
Per quanto evocativa alle orecchie del consumatore medio, la titolazione adottata da Midway non deve preoccupare chi vanta qualche decennio in più di esperienza: *Area 51* ha ben poco da spartire con gli omonimi, mediocri coin-op Midway del decennio scorso, e fa invece l'occhiolino a FPS di maggior spessore come *Half-Life* o *Deus Ex*.

La trama racconta di Ethan Cole, uno specialista in decontaminazioni chiamato a intrufolarsi assieme al suo team in un centro di ricerca del complesso militare Area 51 per indagare sul contagio che sta seminando morte e distruzione nelle sue viscere.

D'accordo, non si può certo dire che gli sceneggiatori di Inevitabile si siano spremuti particolarmente le meningi per mettere insieme una simile premessa, ma ciò a cui prelude sembra un solido sparatutto in prima persona impreziosito da momenti di reciproco supporto fra Ethan e i suoi compagni. Al di là di un'intelligenza artificiale che sembra confermare le qualità strillate dal comunicato stampa portando alieni ed alleati a comportarsi in maniera logica e coerente, merita menzione la possibilità di sfruttare diversi poteri speciali offerti dal virus con cui il protagonista verrà inevitabilmente a contatto. Un devastante attacco corpo a corpo o la possibilità di succhiare linfa vitale dagli alieni stessi sono giusto un paio delle abilità concesse dall'infezione.

Area 51 sfoggia inoltre un notevole comparto audiovisivo capace di restituire ottimamente le atmosfere tenebrose che la trama lascia intendere. Inoltre, a giudicare da quanto provato in fiera (su PS2), la modalità online (per un massimo di 16 partecipanti) rassicura circa il talento dei programmatori e propone (per ora) deathmatch fluidi musicati da fragorosi conflitti a fuoco. Le armi, per inciso, sono modellate con amabile attenzione ai dettagli e restituiscono una soddisfacente sensazione di potenza e robustezza. Raramente una 'semplice' pistola simil-Desert Eagle è apparsa così minacciosa in un FPS.

Dopo *The Suffering*, *Area 51* ha buone chance di significare per Midway un altro passo avanti nel tentativo di riguadagnare credibilità agli occhi dei giocatori del nuovo millennio.



Oltre alla modalità online, l'offerta multiplayer di *Area 51* passa anche per la LAN e il doppio split-screen per quattro giocatori. L'auspicio è che fra le tipologie di gioco non ancora annunciate figuri qualcosa di più di banali varianti del deathmatch

Sebbene vagamente generico e derivativo, il design degli alieni si fregia della firma degli Stan Winston Studios, creatori di aberrazioni come Alien, Predator e i dinosauri di 'Jurassic Park'

Killzone

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Guerrilla Games**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Ottobre**

Sale l'attesa per il primo sparatutto in soggettiva concepito espressamente per PS2. Ma il frame rate resta ancora lì...

Rispetto ad altri FPS, la velocità di marcia è sensibilmente più bassa, il che rende necessario fare ricorso allo sprint per uscire rapidamente dalle situazioni più calde

Guerrilla potrà anche disconoscere la genesi di *Killzone* come '*Halo*-killer' (e giustamente, dal momento che il progetto nasce nel 2000), ma dopo averne annunciato l'uscita americana per novembre (stesso mese di *Halo 2*), è evidente che Sony lo veda quanto meno come un 'elemento di disturbo'. Sarà indubbiamente un confronto interessante sul piano commerciale, ciononostante, dal punto di vista tanto stilistico quanto strutturale, i due sparatutto hanno davvero pochi punti in comune.

L'ambientazione 'futuristica ma non troppo' significa niente alieni e niente armi esotiche. *Killzone* è come avrebbe potuto essere la Seconda Guerra Mondiale se fosse stata combattuta con qualche secolo di ritardo. La possibilità di affrontare ogni livello impersonando un membro diverso del proprio team promette un'intrigante variabilità dell'esperienza, e non solo in virtù del diverso arsenale disponibile. Laddove una particolare sequenza affrontata nei panni di Rico (il più 'massiccio' del quartetto) vede quest'ultimo appostato alla finestra di un palazzo con l'incarico di coprire Luger (una soldatessa abile nelle infiltrazioni) mentre tenta di raggiungere il suo obiettivo (piazzare una bomba al di là di un ponte), ripetere lo stesso livello nei panni di Luger vedrà il giocatore affrontare quel ponte in prima persona, mentre la CPU assumerà il controllo di Rico. Anche la disposizione e il numero di nemici varia a seconda del personaggio prescelto, con guardie più inclini a farsi sorprendere alle spalle allorquando si è al comando di Luger piuttosto che di Rico.

Gli Helghast sanno approfittare dei ripari offerti dalla scenografia ed evitano di scoprirsi fintanto che le circostanze non lo rendono necessario. Purtroppo negli scontri ravvicinati denunciano ancora scarsa reattività

Il movimento della telecamera è affascinante, ma qualcuno potrebbe trovarlo disorientante durante le sequenze di lancio delle granate

Il tempo trascorso sulla versione dimostrativa portata all'E3 ha fondamentalmente confermato le ottime impressioni maturate all'epoca del primo incontro di **Videogiochi** con l'opera di Guerrilla (vedi **VG**001). Dal punto di vista grafico è chiaramente lo sparatutto più impressionate mai gestito dall'hardware Sony. Agire sul grilletto manda il consueto brivido lungo la schiena mentre il muro dall'altra parte dello schermo viene martoriato dai proiettili in una coltre di polvere e detriti. Sparare è così intimamente gratificante che quasi dispiace avere munizioni limitate. Il dettaglio delle armi, dei propri compagni, degli Helghast e della scenografia strilla a più riprese l'efficacia della tecnologia sviluppata dal team olandese, mentre fumo ed esplosioni dirompono sullo schermo in un'orgia particellare. Gli effetti dei bombardamenti, in particolare, sono fra i più agghiaccianti a cui **Videogiochi** abbia mai assistito. Preannunciate dal classico fischio, colonne di terra e fuoco squarciano la scena con un boato, come nuvole di tempesta attraversate dai bagliori dei fulmini. Terrificanti e magnifiche.

Di fatto tutto è 'terrificante e magnifico' in *Killzone*. Tranne il frame rate, ancora traballante come nella prima build visionata ad Amsterdam, soprattutto durante il deathmatch provato su una versione sfacciatamente impresentabile del net code. Ma Guerrilla rassicura, affermando che tutti gli elementi grafici sono stati introdotti e che l'ottimizzazione può finalmente avere il suo corso. Saranno quattro mesi di duro lavoro per i ragazzi di Martin de Ronde.

Close Combat: First to Fight

Sistema: **PC, Xbox**
Produttore: **Take 2**
Sviluppatore: **Destineer**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Autunno**

La campagna di reclutamento continua. Da Take 2, un altro FPS tattico che diventerà un simulatore per l'addestramento dell'esercito americano

Uno può credere che la battaglia per l'intelligenza artificiale venga combattuta in una asettica realtà virtuale gibsoniana, o in una lisergica matrice come quella concepita dai fratelli Wachowski. Ma nel mondo dei videogiochi sembra che il confronto in materia di autosufficienza computerizzata avverrà nel classico scenario della sporca guerra di fanteria: niente massaie virtuali vaticinanti, niente arti marziali alla moviola, niente pillole rosse e blu, ma sabbia e fango, sangue e piombo.

Laddove su PS2 uno dei migliori esempi di 'autocoscienza di squadra' albergherà probabilmente in *Killzone*, su PC e Xbox l'attenzione è rivolta verso *Full Spectrum Warrior*... e ora anche verso questo *Close Combat: First to Fight* di Take 2.

Ennesimo progetto che vede il coinvolgimento diretto dell'esercito degli Stati Uniti, *Close Combat* sembra la versione light di *Full Spectrum Warrior*, ma in realtà racchiude una diversa filosofia. "*Full Spectrum Warrior* sarà sicuramente il più realistico simulatore militare mai concepito, ma questa è anche la sua debolezza", spiegano gli sviluppatori. "Basato com'è sul posizionamento dei soldati, lascerà ben poco spazio al piacere dello scontro a fuoco, cosa che non capiterà in *First to Fight*". E così, laddove il titolo di Pandemic Studios offre la gestione strategica di nove marine, *Close Combat* permetterà di partecipare in prima persona alle operazioni, a capo di un team di quattro unità.

Lo scenario bellico è quello mediorientale, ma gli sviluppatori ci tengono a sottolineare che non si tratterà né dell'Iraq né dell'Afghanistan

Esattamente come *Killzone*, i propri subordinati saranno costantemente impegnati a scandagliare lo scenario per esaminarne la conformazione e individuarne le zone a rischio. Negli ambienti esterni sapranno puntare automaticamente verso finestre, tetti e balconi (dove è più probabile la presenza di cecchini), procedendo 'a balzi' per coprirsi le spalle a vicenda, mentre negli interni baderanno alle zone di competenza durante l'attraversamento di corridoi o la discesa/salita di scalinate. Nel frattempo si avrà occasione di impartire ordini di varia natura attraverso un sistema context-sensitive simile a quello adottato in *SWAT Global Strike Team* di Argonaut e che associa ad ogni elemento dello scenario suscettibile di interazione una serie specifica di comandi.

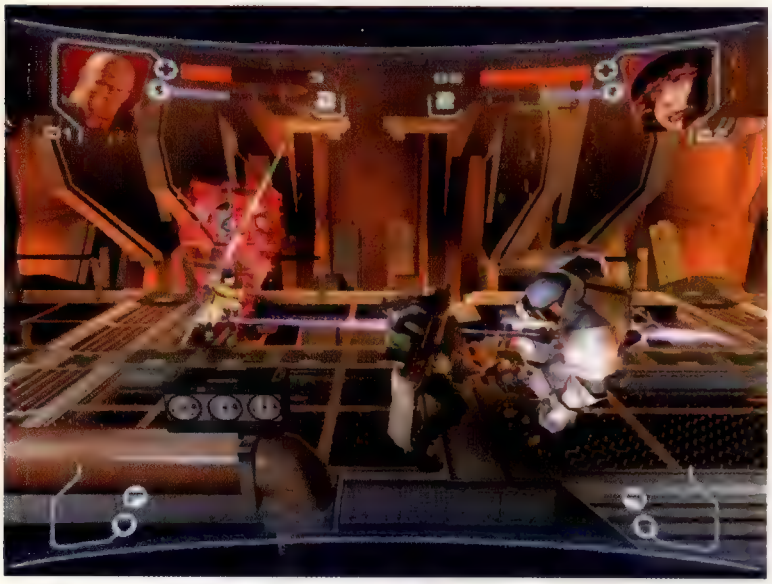
"L'altra caratteristica che volevamo mettere in rilievo è l'elemento psicologico," dichiara uno degli sviluppatori. "In alcune occasioni potrete trovarvi anche in inferiorità numerica, ma se riuscite a distribuire bene gli uomini, incrociando il fuoco e usando armi pesanti come i bazooka, vedrete i nemici scappare a gambe levate in preda al panico." Ma lo stesso potrà capitare ai vostri compagni: in situazioni sfavorevoli, i propri uomini potrebbero manifestare titubanze nell'eseguire un ordine (soprattutto se poco intelligente...), con ovvie ripercussioni sull'esito della battaglia in corso. Praticamente, un FPS tattico militare con una IA dal volto umano...

Il fattore psicologico conta moltissimo in *Close Combat: First to Fight*. Uno dei modi per sollevare il morale delle truppe è ottenere supporto aereo (bombardamenti ad opera di caccia o elicotteri) o terrestre (intervento temporaneo di carri armati o truppe di rinforzo)

The Red Star

Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **Acclaim**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Americana**
Data d'uscita. **Ottobre**

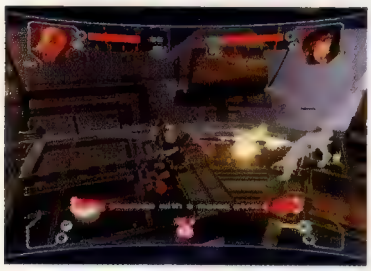
Gli action game a scorrimento stanno tornando di moda e Acclaim prova a cavalcare l'onda

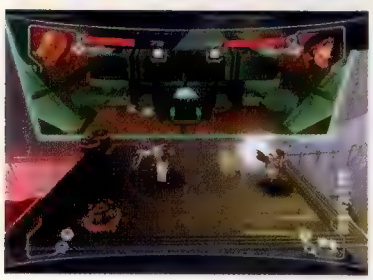


In queste foto appaiono solo due dei tre personaggi giocabili: il fragoroso Kyuzo, che utilizza una spada a doppia lama per infilzare i propri nemici, e la lottatrice di strada Makita, armata di... er, falce e martello...

Il trampolino di lancio avrebbe dovuto essere il materiale sorgente, ma pur essendo acclamato dalla critica e adorato dai fan, il fumetto 'The Red Star' (che narra di una rivolta contro lo stato in un futuro alternativo dominato dall'Unione Sovietica) non è sufficientemente altisonante da concedere il lusso di costruirci attorno un gioco banale. E così, libero dalle costrizioni di un nome più costoso, lo studio Acclaim di Austin sta silenziosamente creando qualcosa di magico.

Scorrendo la lista delle caratteristiche di *The Red Star* e dando un'occhiata alle foto, si direbbe un action game in terza persona uguale a tanti altri. Ma sono sufficienti poche partite per apprezzare il lavoro svolto in materia di game design, palesato da una meccanica semplice ma avvincente, che condivide il medesimo dinamismo di titoli come *Metal Arms* e *Transformers*.





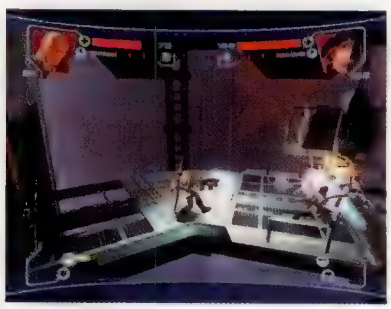
Gli scontri con i nemici di fine livello sono piuttosto versatili: i proiettili possono essere schivati, parati con uno scudo dalla breve durata o distrutti contrattaccando

In *The Red Star* è possibile sparare nella direzione del moto così come bloccare l'orientamento dell'arma alla *Contra* o il movimento del personaggio per far fuoco da fermi a 360°

Lanciarci alla carica sui ponti della fortezza volante Konstantinov, facendo a pezzi i ranghi nemici con lame e armi da fuoco, è un'esperienza familiare, ma non per questo noiosa. La familiarità deriva dall'adeguatezza del sistema di controllo e dall'ottimo bilanciamento del ritmo, ma soprattutto dal fatto che *The Red Star* è il migliore coin-op degli anni '80 che *non* abbiate mai giocato. Non c'è però tempo per lasciarsi andare al ricordo perché la pioggia di proiettili punisce la benché minima esitazione. In questa fase dello sviluppo, *The Red Star* non gode ancora dell'intensità di uno sparatutto Cave, ma la sensazione è la medesima: sei quasi certo di trionfare, eppure ogni volta che ci riesci non puoi fare a meno di esaltarti.

Merito di un accurato design fatto di tanti minimi dettagli e orchestrato con calcolata precisione, tant'è che gli unici fattori di disturbo di questa armonia sono inizialmente i propri personaggi. Ma rigiocare è fondamentale per assimilare, e le dinamiche restano avvincenti anche quando ormai la consapevolezza è tale da manovrare d'anticipo rispetto al gioco.

Al momento i punti deboli di *The Red Star* sembrano davvero inesistenti, fatta eccezione per alcuni elementi scenografici in primo piano che tendono occasionalmente ad impallare l'azione. Ma si è visto ancora poco. La demo offriva un solo livello. Ogni ulteriore aggiunta andrà calibrata con cura per non comprometterne l'ottimo bilanciamento e ogni nuovo stage introdotto avrà il compito di investire su quanto è già stato costruito. Ma la sfida più grande per *The Red Star* sarà probabilmente preservare i già manifesti valori dell'action game vecchia scuola rimanendo sufficientemente accessibile affinchè quegli stessi valori non ne compromettano le chance di successo in seno al grande pubblico.



La versione finale del titolo Acclaim permetterà di realizzare attacchi combinati in collaborazione col proprio compagno, amplificando quel senso di cameratismo fra utenti ("Tu elimina quello che io distruggo quel muro") tipico degli action game di un ventennio fa

Destroy All Humans!

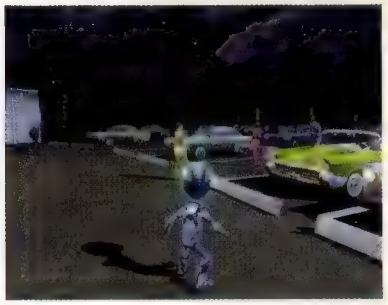
Sistema: **PS2, Xbox**
Produttore: **THQ**
Sviluppatore: **Pandemic**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Marzo 2005**

Rivoluzione in casa Pandemic: basta coi marine iper-addestrati e muscolosi e via libera ad un alieno super-deformed alto un metro e venti

I lettori di **Videogiochi** più attenti ricorderanno l'indizio alla fine dell'anteprima di *Full Spectrum Warriors* (**VG**004): su una lavagna dello studio di Pandemic campeggiava la scritta "annientate tutti gli esseri umani!". E annientare tutti gli esseri umani è proprio l'obiettivo di questo titolo THQ per PS2 e Xbox. Dopo essersi cimentata con una simulazione bellica ultra-realistica, Pandemic cambia completamente direzione sfornando un titolo intriso dell'atmosfera dei B-movie degli anni '50, con alieni pronti a invadere la Terra e povere mucche prelevate dai propri pascoli.

Protagonista del gioco è Crypto, il classico 'grigio', spedito sulla Terra dai malefici Furon per preparare il terreno per una futura invasione aliena. Pur affrontando questo compito in completa solitudine, l'extraterrestre è dotato di un arsenale che dovrebbe agevolargli non poco il lavoro. Il set di armi disponibili sembra preso di forza da un fumetto di cinquant'anni fa e vanta esemplari dai nomi abbastanza eloquenti come il Quantum Deconstructor, il Cortex Scanner e la pistola laser Zap-O-Matic, in grado di ridurre ad un mucchietto di cenere qualsiasi essere umano. Ma per conoscere più da vicino la razza terrestre e disporne a proprio piacimento, Crypto ha dalla sua la possibilità di impersonare qualsiasi elemento della popolazione a cui si avvicini a sufficienza, assumendone l'aspetto per poi utilizzare la telecinesi per sbarazzarsi agevolmente del corpo.

Le armi con cui è equipaggiato l'UFO del protagonista permettono di fare piazza pulita in pochi nanosecondi degli inutili insediamenti umani



Crypto può così vestire i panni di un generale e partecipare ad una riunione dei vertici dell'esercito per gettare fumo negli occhi agli ignari graduati: "Alieni? Quali alieni? Non ci sono alieni qui". Il giocatore arriverà persino ad impersonare il presidente, trasmettendo un messaggio alla nazione in cui si negano le voci circa un'imminente invasione aliena. E nel caso qualcuno opponga resistenza... be', esiste sempre la possibilità di passare all'ipnosi per persuadere i più diffidenti.

L'arsenale di Crypto vanta una potenza tale da permettergli di tenere testa ad interi eserciti, sbarrando persino il cammino di carri armati e mezzi corazzati. E nel caso la situazione si faccia pesante, l'alieno può sempre ricorrere al proprio UFO, equipaggiato con armi devastanti come il temibile Sonic Boom.

Il mondo di *Destroy All Humans!* è completamente distruttibile e fondato su un robusto motore fisico che consente di devastare a piacimento palazzi e strutture di ogni tipo. Particolarmente spettacolari gli esiti degli attacchi mediante UFO, con esplosioni che spediscono auto e detriti vari in ogni direzione sotto lo sguardo atterrito della popolazione.

Il cocktail di elementi (azione stealth mediante impersonificazione, combattimenti a piedi e devastazione a bordo dell'UFO) servito da Pandemic sembra promettente, anche se non è ancora chiaro di quanta libertà esplorativa si potrà godere nei livelli e quanto 'blindate' saranno le missioni che vi avranno luogo. Solo una cosa è certa: comincerà tutto con le mucche.

Lo slogan ufficiale di *Destroy All Humans!* è "Un grande passo *sull*'umanità": non ci dovrebbero essere molti dubbi sulle intenzioni bellicose degli alieni, così come sull'umorismo che pervade l'opera

God of War

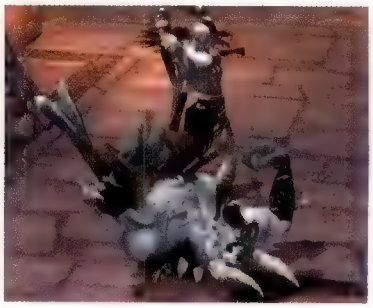
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEA**
Sviluppatore: **Sony Santa Monica**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **2005**

Dopo *Mark of Kri*, Sony ripercorre la via dello stylish gaming con un action game a metà strada fra gli orrori di *Twisted Metal* e la poesia di *Ico*

Ispirato alla mitologia greca, *God of War* è un action game in terza persona ad alto coefficiente di gore, e non poteva essere altrimenti dato che il direttore del progetto, David Jaffe, è la medesima mente che ha partorito quel delirio all'odor di benzene e polvere da sparo che risponde al nome di *Twisted Metal*.

La storia si sviluppa in un flashback, e vede il guerriero spartano Kratos impegnato nella ricerca del vaso di Pandora, l'unico artefatto in grado di soddisfare l'incarico affidatogli dagli dei: uccidere Ares, il dio della guerra.

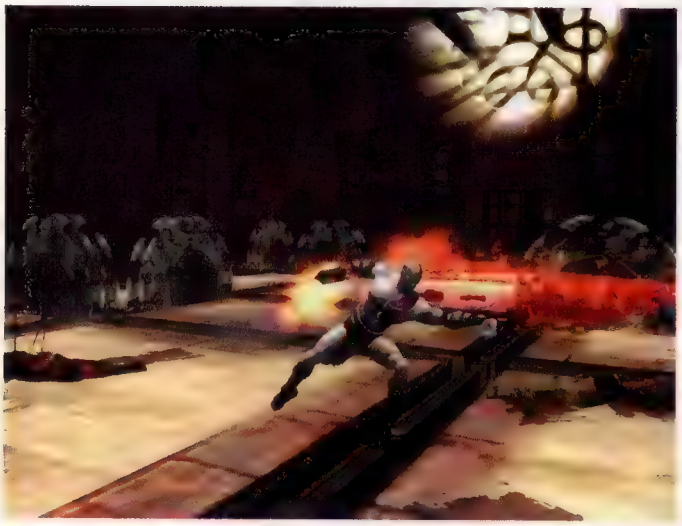
La meccanica di gioco si basa prevalentemente su un sofisticato sistema di combattimento fondato sull'impiego di due lame legate ai polsi del protagonista da altrettante catene. Fino a venti mosse saranno disponibili a chi saprà combinare attacchi dalla media e lunga distanza, mentre smembramenti e decapitazioni a mani nude dalla gustosa ferocia conclueranno le sequenze iniziate con una presa. Riempita un'apposita barra, l'immancabile trasformazione nel 'flagello di dio' del caso permetterà di fare piazza pulita di eventuali superstiti, e allorquando l'avversario dovesse vantare una stazza di gran lunga superiore alla propria, mosse specifiche verranno in soccorso di chi avrà l'accortezza di premere la sequenza di tasti indicati a video con l'opportuno tempismo. Sebbene l'esito di quest'ultima tipologia di attacchi sia altamente gratificante (immaginate Kratos issarsi sulle spalle di un ciclope per conficcargli le sue due lame nell'unico occhio disponibile), basta uno sbaglio per ritrovarsi col muso nella polvere.

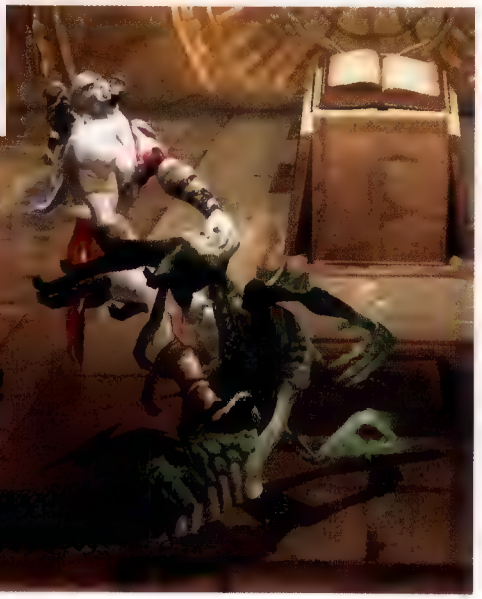


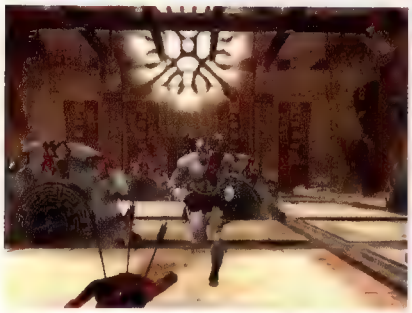
Kratos non è meno offensivo quando impegnato a scalare pareti rocciose o ad attraversare dirupi appeso ad una corda. La sua estrema agilità gli permette di sfruttare ogni parte del suo corpo per sbarazzarsi di eventuali assalitori: un calcio per liberarsi dell'immonda creatura aggrappata alle caviglie. Una morsa al collo con le gambe per far cadere nel vuoto chi ostacola l'avanzamento sulla corda.

E non mancano le magie, ovviamente. Al di là dei doni concessigli dagli dei all'inizio della missione, come le saette di Zeus, durante l'avventura Kratos potrà acquisire altri attacchi speciali. Il raggio pietrificante di Medusa, ad esempio, è il premio di chi sconfigge la bestia con l'accortezza di strapparle la tesa dal collo. All'occorrenza sarà sufficiente mostrarla a chi di dovere per arredare l'ambiente con statue in scala uno a uno.

David Jaffe è un ammiratore di *Ico*, e si vede. Tutt'altro che banali teatri di guerra, gli ambienti propongono dinamiche esplorative basate sulla risoluzione di puzzle ed enigmi dalla complessità superiore alla media registrata nel genere. La vastità degli scenari, esaltata da inquadrature spesso panoramiche, è un'ulteriore testimonianza della volontà di coniugare alla cieca carneficina promossa dal sistema di combattimento alla poesia architettonica dell'opera di Ueda. Condite il tutto con l'humor nero tipico della serie *Twisted Metal* ed è difficile immaginare una miscela migliore per sfondare quanto meno nel mercato d'origine.







Immersi nella carneficina, è facile perdere di vista l'intricato design architettonico e dei puzzle. Di fatto *God of War* propone un'intrigante connubio fra azione ed esplorazione alla *Ico*

Sebbene fosse ufficialmente uno dei giochi più incompleti portati da Sony all'E3 (è previsto per il 2005), *GOW* non aveva nulla da invidiare a titoli più avanzati come *Devil May Cry 3*

Devil May Cry 3

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Interno (Production Studio 1)**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Dicembre**

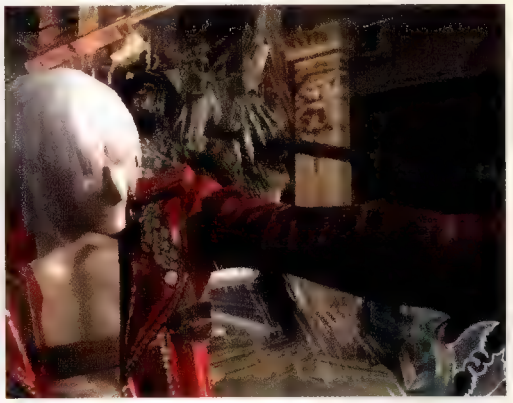
Dopo il pessimo exploit di *DMC2*, Capcom torna alle origini ricadendo addirittura al di là del primo *DMC*. È una lunga storia...

Il primo *DMC* è stato una rivelazione. *DMC2*, invece, è stato un tentativo tecnicamente fallato di reinventare 'Matrix' in stile gotico. Pertanto ha floppato miseramente. In molti hanno puntato il dito d'accusa sul produttore Tsuyoshi Tanaka, un ex giornalista (vergogna!) dimostratosi pallido rimpiazzo della mente ispirata ed esperta di Shinji Mikami. Tanaka resta al timone con *DMC3*, ma ha tenuto in seria considerazione le critiche mosse alla sua prima avventura dall'altra parte della barricata e sembra imparare in fretta.

Devil May Cry 3 ripropone l'azione furiosa del secondo episodio, sposandola con la flemma e l'eleganza del primo. È chiaro che Capcom stia tentando di fare di Dante un'icona: la sequenza d'apertura mostra lo showman dalla capigliatura argentea sbarazzarsi di aggressori armati di falce facendo surf sulle loro schiene, centrando palle da biliardo a mezz'aria senza dimenticare di finire la sua pizza. E come se il caratteristico cappotto di velluto rosso non bastasse, questa volta Dante vanta un ricco guardaroba di vestiti customizzabili, senza contare l'opzione (signore, tenetevi forte) di affrontare il male a petto nudo.

La principale novità introdotta da Capcom in *DMC3* è la possibilità di scegliere fra una serie di stili di combattimento prima di ogni missione. Ogni stile è inoltre upgradabile in ogni sua tecnica per accomodare le preferenze del giocatore. Per ora sono noti Gunslinger (che consente di puntare le due pistole in direzioni diverse), Swordmaster (la forza di un uomo è la sua spada), Trickster (wall run e acrobazie aeree a go go) e Royal Guard (abile nella difesa e nel contrattacco), ma Tanaka ne promette altri ancora. Swordmaster è indubbiamente lo stile più impressionate fra quelli attualmente disponibili e permette a Dante di far volteggiare la sua spada come le lame di un frullatore così come di eseguire l'equivalente schermistico dei cento pugni di Hokuto. In previsione delle critiche che l'utenza non mancherà di muovere alla telecamera per via del frenetico ritmo di gioco, Capcom includerà un'inquadratura ancorata alle spalle del protagonista alla maniera di *Resident Evil 4* in alternativa alle classiche prospettive prestabilite.

I nemici sono più disgustosi, veloci e numerosi grazie ad un motore grafico nuovo di zecca che permette alle furiose battaglie tramandate da *DMC2* di avere luogo in ambienti dalle atmosfere decisamente più 'estreme' rispetto a quelle respirate nella cattedrale del titolo d'esordio. Per capirci, il primo livello è ambientato in un colosseo di dieci piani posto sulla sommità di un grattacielo gotico in rovina affogato nella luce al neon. L'universo di *DMC* sembra più che mai scapigliatamente alla moda, ma l'insistente accompagnamento musicale nu-metal potrebbe risultare insopportabile per alcuni.



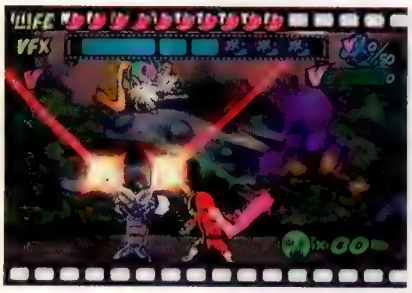
Il livello di dettaglio grafico ha subito una decisa impennata, ma è nelle animazioni che *Devil May Cry* fonda il suo fascino. Fortunatamente il terzo episodio tiene testa al primo facendo dimenticare il secondo

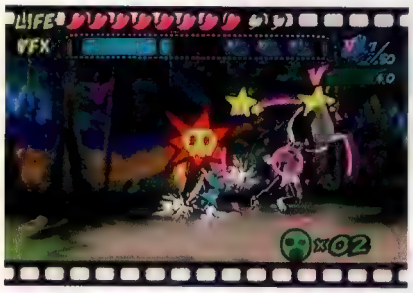
Dal punto di vista narrativo *DMC3* è di fatto *DMC0*. Il gioco narra infatti le gesta di un giovane Dante alle prese con suo fratello gemello Virgil

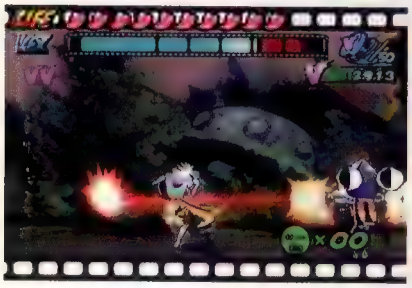
Viewtiful Joe 2

Sistema: **PS2, GameCube**
Produttore: **Capcom**
Sviluppatore: **Clover Studios**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Dicembre**

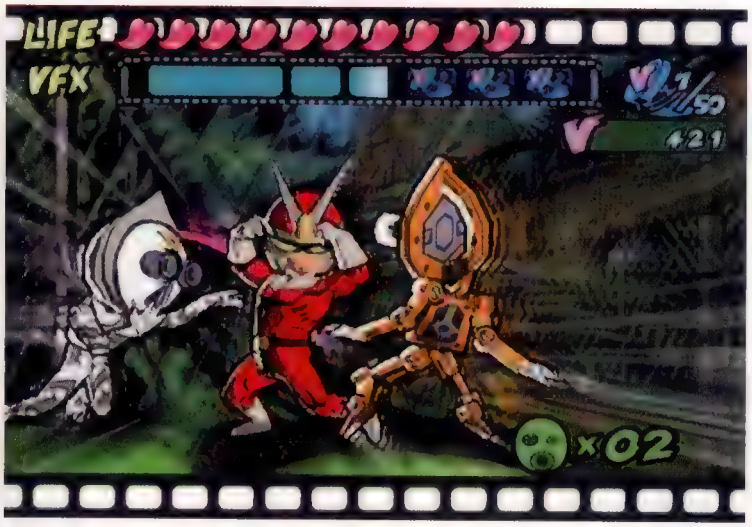
Ritorna l'eroe super-deformed in abito di lycra, ambendo a conquistare un pubblico ben più ampio di quello che lo ha accolto all'epoca del primo episodio

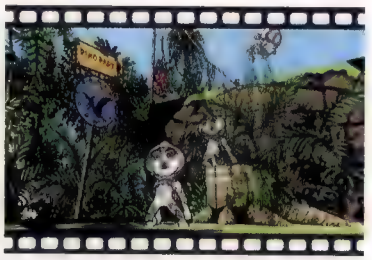


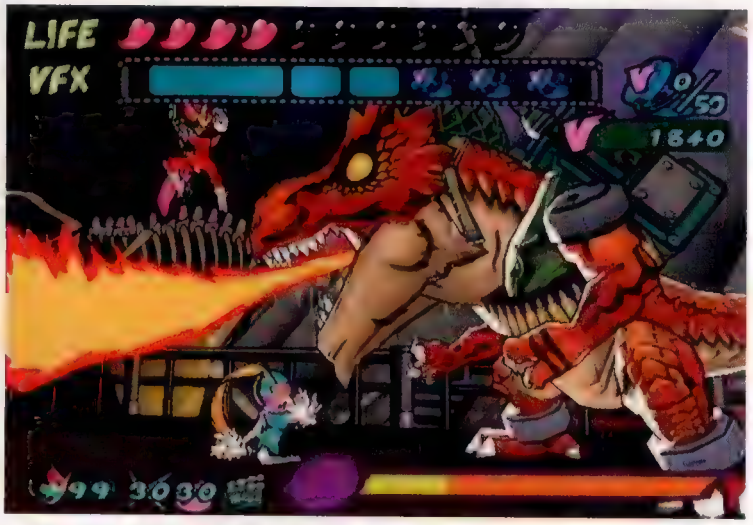


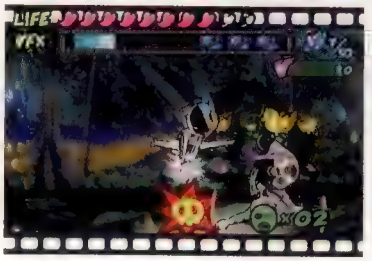


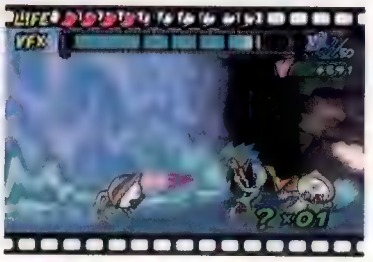
Come si può intuire dal numero di cuori nella parte superiore dello schermo, *Viewtiful Joe 2* dovrebbe essere ben più accessibile del tremendamente ostico prequel











Buttati nel cestino gli occhiali ed ogni traccia di romanticismo, Silvia ritorna sulla scena più agguerrita che mai. La ragazza sarebbe perfetta per un film di 007 degli anni '70. Nella parte del cattivo, ovviamente

Se è vero che la maggior parte dei visitatori dello stand Capcom all'E3 era attirata dallo spettacolare *Resident Evil 4* mikamiano, va detto che una discreta folla era anche ansiosa di toccare con mano la versione PS2 dell'eccellente *Viewtiful Joe* (inclusiva di un Dante super deformed come personaggio giocabile) e, soprattutto, il seguito del titolo che ha fatto impazzire ben più di un giocatore per il suo delirante livello di difficoltà.

La trama di *Viewtiful Joe 2* non propone particolari sofisticherie narrative rispetto a quanto visto nel prequel: ancora una volta il malefico Gedow Empire sta lanciando un attacco verso Movie Land e, prevedibilmente, sta a Joe fronteggiare l'invasione e salvare il mondo di celluloide. Stavolta Joe sarà accompagnato nella propria impresa da Silvia: l'occhialuta donzella rapita e salvata nel primo episodio diventa un'eroina giocabile, con i suoi pom-pom e una temibile pistola.

Silvia potrà disporre dei nemici a suon di calci e spaccate aeree da cheerleader, ma anche a colpi di missili rosa, promuovendo una gradevole diversificazione della dinamica dei combattimenti. Entrambi i personaggi possono affrontare lo Story mode da soli o in cooperativa. Nel secondo caso potranno eseguire attacchi combinati con Joe impegnato a spedire in aria il nemico con un pugno e Silvia a concludere la manovra con una delle sue tecniche d'attacco dalla distanza.

Il punto di forza di *Viewtiful Joe* risiedeva nei particolari super poteri VFX, quali Slo-mo, Mach speed e Zoom. *Viewtiful Joe 2* ripropone il trittico affiancandovi l'inedito Replay: grazie a questa tecnica i giocatori potranno 'registrare' in tempo reale un breve istante d'azione, per poi ripeterlo al fine di moltiplicare gli effetti di quanto vi è occorso. Usando il Replay mentre Joe si sta ingozzando con un hamburger, per esempio, l'energia acquisita si triplicherà e lo stesso vale per i danni inflitti ai nemici. Ma quella del Replay è un'arte da usare con cautela: avviare la 'riproduzione' nel momento sbagliato potrebbe voler dire per Joe ricevere il triplo dei danni che avrebbe subito altrimenti.

Lo sviluppo del progetto è stato inizialmente affidato a un team interno per poi passare a Clover Studios, neonata succursale di Capcom di cui **Videogiochi** parlerà ampiamente sul prossimo numero: lo studio è formato in larga parte da ex-membri del Viewtiful team, con Atsushi Inaba, produttore del prequel, a capeggiare la struttura e il director Masaaki Yamada a ricoprire il medesimo ruolo in *Viewtiful Joe 2*. Una garanzia di qualità per un titolo che già risiede stabilmente nella lista dei 'most wanted' di **Videogiochi**.

Kameo: Elements of Power

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Rare**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Gennaio 2005**

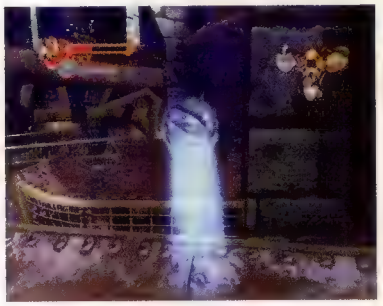
Dopo il drammatico capitombolo con *Grabbed by the Ghoulies*, Rare ritorna ai cancelli di partenza e si prepara a dimostrare il suo reale valore all'utenza Xbox

Sopravvissuto al passaggio di Rare da Nintendo a Microsoft e ad oltre tre anni di (apparentemente sofferto) sviluppo, *Kameo: Elements of Power* è cambiato parecchio dalla sua prima apparizione su GameCube occorsa durante l'edizione 2001 dell'E3. Le atmosfere fiabesche e quel velato sentore di Pokémon apprezzabili all'epoca hanno lasciato il posto ad un look più cupo e ad un tutt'altro che velato sapore di action game in puro stile Rare. L'abbandono dei lidi Nintendo non ha influito sul cambiamento, rassicura il rappresentante della software house inglese dietro porte chiuse. È semplicemente il risultato di un processo di rivisitazione progettuale occorrente nel corso del naturale sviluppo in casa Rare, sostiene. Come a dire che dandogli altri tre anni di tempo, *Kameo* potrebbe ripresentarsi all'E3 2007 nella forma di un simulatore di volo. Mentre osserva un boss finale descrivibile come la versione malvagia del Deku Tree di *Zelda*, **Videogiochi** è tentata di chiedere fino a che punto Nintendo avrebbe dato via libera alle modifiche apportate, ma non è tempo di polemizzare e, sinceramente, se è questo il risultato a cui Rare ambisce ("Microsoft non ha imposto nulla", viene puntualizzato), allora massimo rispetto.

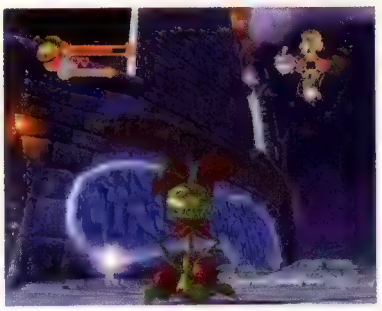
Come nell'edizione originaria, il gameplay resta incentrato sulla possibilità di mutarsi in svariati mostri, ognuno custode dei poteri necessari per raggiungere gli obiettivi previsti da ogni livello e sopravvivere agli scontri che vi hanno luogo. Laddove su GameCube la cattura delle bestie prevedeva una procedura relativamente complessa, qui, su Xbox, la fauna elementale si infoltisce automaticamente in specifici istanti di gioco, e sebbene Rare non sia ancora pronta a specificare il numero definitivo di creature in cui sarà possibile trasformarsi, è evidente che buona parte di quei 60 esemplari inizialmente previsti sia stata abbattuta nel corso dello sviluppo.

L'aspetto più impressionante di *Kameo* è la sua generale consistenza. Dalla grafica alle animazioni, dall'intelligenza artificiale al sistema di controllo, tutto sembra banalmente perfetto e non v'è nulla che dia adito ad inarcamenti sopracciliari. Il *Kameo* visto all'E3 di quest'anno è chiaramente un prodotto che dimostra nel migliore dei modi (non, per intenderci, come *Galleon*) tutti gli anni di lavoro di cui è il risultato. I combattimenti godono di una notevole profondità grazie alla necessità di mutare aspetto continuamente in funzione delle varie tipologie di nemici costituenti lo schieramento avversario, mentre l'esplorazione gratifica premiando l'intuizione e la sperimentazione. Fortunatamente il passaggio da una creatura all'altra non richiede che la pressione del relativo tasto frontale, mentre l'animazione è sufficientemente fulminea da rendere il procedimento assolutamente 'indolore'.

In sintesi, laddove ad un'analisi macroscopica *Kameo* possa apparire come il 'solito' action adventure, un amabile lavoro di cesellatura tanto tecnica quanto concettuale lo distingue dai suoi simili. Per certi versi sembra ancora una produzione Nintendo...



I combattimenti con i boss sono divertenti, appassionanti e soprattutto vari. Merito delle abilità trasformiste di Kameo e dell'intelligenza con cui Rare vi ha fondato le dinamiche di ingaggio e le caratteristiche dei boss stessi

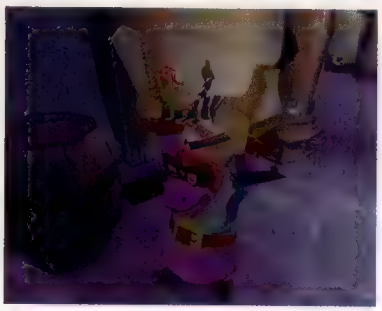


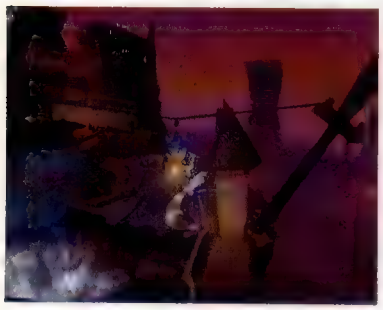
Dalla sua prima apparizione in pubblico ad oggi, l'evoluzione estetica di *Kameo* non ha conosciuto tregua, ma finalmente sembra aver raggiunto quell'immacolato livello di dettaglio che è lecito aspettarsi da Rare

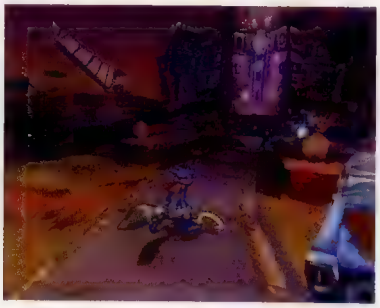
Sly 2: Band of Thieves

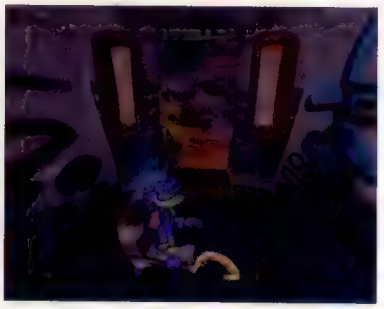
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEA**
Sviluppatore: **Sucker Punch**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Ottobre**

Mentre SCEA fa dell'online ready *R&C 3* il proprio action game di punta per questo Natale, Sucker Punch prova furtivo a conquistare i riconoscimenti che non gli sono stati finora attribuiti









Semplici mini-giochi concorrono ad amplificare la già notevole varietà dell'esperienza, e supportano la tesi che vuole Sucker Punch intenzionata a spingere *Sly 2* verso un pubblico di giocatori under-16

Le ambientazioni di *Band of Thieves* propongono la stessa cura e il dettaglio del prequel, ma grazie alla riscrittura dell'intero motore poligonale, i cali di frame rate dovrebbero essere solo un ricordo del passato

Indipendentemente dall'esito del progetto *Sly 2*, è impossibile non provare simpatia per Sucker Punch. Il piccolo team californiano ha esordito con un titolo originale e divertente, ma una data d'uscita opinabile e la decisione di SCEA di devolvere gran parte del budget al marketing di giochi concorrenti come *Jak 2* e *Ratchet & Clank 2* ha impedito a *Sly Cooper* di ottenere un riscontro commerciale favorevole. Per nulla demoralizzati dai non eccelsi risultati di vendita, gli sviluppatori si sono nuovamente rimboccati le maniche per realizzare un sequel dall'enorme potenziale che riprende, amplifica e arricchisce ogni sfaccettatura del gameplay proposto nel primo capitolo.

Come i propri colleghi di Naughty Dog, Sucker Punch ha messo da parte gli stilemi del platform game classico, sbarazzandosi della struttura lineare dei livelli per proporre ambientazioni molto ampie, dalle molteplici vie percorribili, e soprattutto concepite per mettere maggiormente in risalto le modalità di impiego del trio protagonista. In questo sequel Sly non sarà infatti l'unico personaggio giocabile, ma godranno del medesimo privilegio anche la tartaruga Bentley e l'ippopotamo Murray. Compito del giocatore sarà sfruttare le abilità di ogni membro del terzetto, affidandosi ora a Sly per furti ed evoluzioni acrobatiche, ora a Bentley per piazzare esplosivi o addormentare le guardie (trafiggendole con i suoi dardi soporiferi), ora a Murray nel caso si renda necessario l'impiego della forza bruta. La collaborazione fra i tre sarà fondamentale per risolvere i numerosi puzzle che costellano l'avventura. Nella demo portata all'E3 non si contavano le situazioni in cui, per esempio, Murray doveva distrarre le guardie nemiche mentre Bentley piazzava un esplosivo, o in cui Bentley doveva demolire una struttura permettendo a Sly di giungere nel luogo prestabilito sfruttando le sue abilità acrobatiche.

Più in generale *Sly 2* si allontana dal regno del platform schietto per varcare con decisione i confini dell'action adventure. La capacità dei nemici di indagare eventi sospetti pur allontanandosi dal proprio percorso di pattugliamento, unita alla facoltà di chiamare rinforzi, comporta nuovi problemi per la 'banda di ladri'. Oltre che con la vista, stavolta le guardie perlustrano l'ambiente che le circonda anche con l'udito, complicando le infiltrazioni da un lato, ma concedendo nuove opzioni di depistaggio dall'altro.

Grazie all'arricchimento del gameplay con il lavoro di squadra e delle dinamiche stealth con una superiore IA avversaria, *Sly 2* ha il pregio di distinguersi dai cugini di Insomniac e Naughty Dog (ironicamente sempre più simili l'uno all'altro) promuovendo un moto di sincera ammirazione per l'operato di Sucker Punch. La speranza è che stavolta il mercato sappia rendere giustizia all'evidente talento.

Conker: Live and Reloaded

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Rare**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Marzo 2005**

Il roditore più sfrontato della storia dei videogiochi supera indenne il passaggio di piattaforma così come la trasformazione in titolo prevalentemente multiplayer

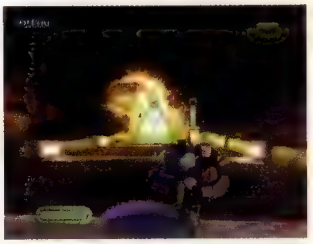
Determinata a riconquistare la reputazione di un tempo, pesantemente intaccata dal mediocre *Grabbed by the Ghoulies* dopo lo strombazzato passaggio nei ranghi di Microsoft, Rare sembra puntare parecchio sul titolo avente come protagonista lo spregiudicato *Conker*. Nonostante la non eccelsa popolarità del personaggio in questione, la softco dei fratelli Stamper desidera proporre ai giocatori la chance per rivivere quel *Bad Fury Day* per Nintendo 64 nella magnificenza estetica concessa dall'hardware Xbox. Ed è proprio all'upgrade grafico che si riferisce il 'Reloaded' presente nel titolo.

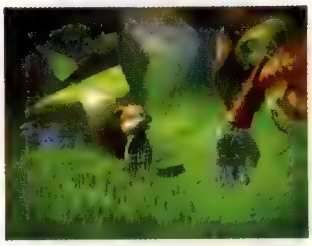
Ben più interessante appare però il riferimento a cui fa quel 'Live'. Poco sorprendentemente, Rare ha accantonato la modalità single player nella build presentata al recente E3 per offrire invece un assaggio delle opzioni di svago in chiave multigiocatore. Rispetto a quanto mostrato durante la scorsa edizione della fiera losangelina, probabilmente il frutto di una demo apparecchiata con troppa fretta, è indubbio che gli sviluppatori d'oltremanica abbiano fatto notevoli passi avanti sia per quanto riguarda il grafica che il gameplay. La telecamera posteriore è meglio posizionata e lo stile grafico, per quanto riguarda tanto le animazioni quanto il design di armi e personaggi, è eccellente. Ovviamente non è ancora detto che queste caratteristiche, unite all'umorismo becero tipico di *Conker*, siano sufficienti a convertire un'utenza Xbox resa quasi 'insensibile' al genere platform/action dopo delusioni del calibro di *Blinx*. In ogni caso il tentativo di Rare è lodevole e non privo di speranze.

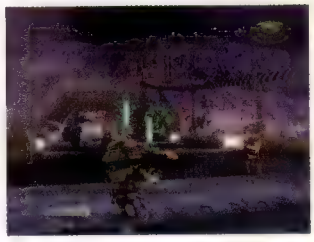
Un fattore da sottolineare è la maestosità degli scenari multiplayer: i livelli sono enormi (fin troppo considerando che i protagonisti soffrono di un passo molto corto) e disseminati di torrette mitragliatrici, veicoli e navicelle varie forse eccessivamente potenti rispetto all'efficacia offensiva delle armi concesse agli appiedati.

Va anche detto che questo apparente sbilanciamento registrato all'E3 può in parte dipendere dall'ovvia inesperienza dei visitatori, dal momento che il titolo annovera e sembra obbligare all'uso di diversi elementi strategici (come la possibilità di simulare la propria morte o di sparare missili teleguidati) il cui sfruttamento darà i suoi frutti solo guadagnando una certa familiarità col gioco. Fortunatamente la software house britannica ha ancora qualche mese per affinare quest'aspetto, e il fatto di non stazionare più sotto le luci della ribalta potrebbe rappresentare un vantaggio, consentendo a Rare di lavorare con tranquillità e senza eccessive pressioni.

Grazie alla registrazione dell'altezza dell'inquadratura in terza persona sembrano finalmente risolti i problemi di visibilità che affliggevano la demo di *Conker: Live and Reloaded* portata allo scorso E3







All'ottimo level design degli stage multiplayer si contrappone un utilizzo dei colori molto sbilanciato per una resa estetica di dubbio gusto

Donkey Kong: Jungle Beat

Sistema: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **n-Space**
Versione: **Interno (EAD Tokyo)**
Data d'uscita: **2005**

Batti le mani al ritmo della giungla. E corri, salta, colpisci e schiaccia

La versione ingigantita di Donkey Kong nell'angolo in basso a sinistra dello schermo serve a sopperire alla scarsa visibilità del primate dovuta al un punto di vista necessariamente distante

Ogni livello inizia con una breve introduzione ai vari elementi del gameplay per poi impennarsi in un'esplosiva e serrata miscela di quanto appreso. Il ritmo non è mai stato così importante in un action game

Qualche mese fa avete comprato *Donkey Konga* e i suoi bonga. C'avete giocato come pazzi per settimane, da soli e in compagnia, e oggi vi ritrovate con una nuova collezione di calli sulle dita e un accenno di sindrome carpale ad entrambi i polsi. Ma soprattutto con una coppia di tamburi parcheggiata e dimenticata in fondo all'armadio dei vestiti invernali. Cosa farne? Lasciarla lì, usarla come comodino o metterla su eBay? La risposta è, nessuna delle tre. Il motivo, non lo indovinereste mai.

Ammutolendo chi critica Nintendo per la sua inclinazione a rilasciare bizzarre periferiche scarsamente supportate e accontentando chiunque vi abbia (letteralmente) messo le mani sopra, *Donkey Kong: Jungle Beat* è stata una delle sorprese più folgoranti dell'E3 di quest'anno.

L'incarico assegnato al team EAD Tokyo non era dei più semplici: prendere un controller pesantemente customizzato per impieghi in ambito musicale e costruirci attorno un action game. Esattamente, un action game. Per tutta risposta il team ha allestito una serie di dinamiche di gioco contestualizzandovi con ingegno il particolare sistema di input.

Nella maggior parte dei casi si tratta di martellare il tamburo destro o sinistro per muovere Donkey Kong nella rispettiva direzione, di picchiare su entrambi contemporaneamente per farlo saltare, e di battere le mani per sprigionare un'onda d'urto circolare che permetta fondamentalmente di interagire con lo scenario e i suoi elementi, siano questi un nemico da abbattere, un bonus da raccogliere, una piattaforma a forma di fungo da distendere o quant'altro.

Apparentemente forzato, di fatto il sistema funziona egregiamente rispettando quei criteri di semplicità ed intuitività tanto cari a Nintendo. Sebbene il gioco non manchi di spiegare di volta in volta le varie modalità d'impiego dei bonga, l'osservanza di una logica di base da parte di tutte le variabili del gameplay assicura che l'intuizione dell'utente venga sempre gratificata da esiti coerenti.

Nella demo provata in fiera, la ciliegina sulla torta era un incontro di pugilato simile ad un certo classico di Nintendo che poneva a confronto di una nemesi di Donkey Kong. Un colpo al tamburo destro serviva a portare un gancio destro, uno al sinistro a portare un gancio sinistro. Tutto qui? Non sarebbe Nintendo. Battere le mani al momento giusto permetteva di schivare l'attacco avversario, aprendo la strada ad un devastante contrattacco nella forma di una raffica di cazzotti alla Ken Shiro (con tanto di linee cinetiche) martellando freneticamente sui due bonga. Un momento esaltante che ha visto voli di fedi nuziali e di orologi da polso.

Odama

Sistema: **GameCube**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Vivarium**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **Giugno 2005**

Flipper o war game ad ambientazione nippo-medievale? Yoot Saito sforna un altro titolo ad alta percentuale di eccentricità

Per quello che dovrebbe essere essenzialmente un normale gioco di flipper, *Odama* vanta delle premesse originali e affascinanti, tanto da avergli meritato più attenzione del prevedibile da parte dei visitatori dell'ultimo E3 (complice anche il fatto che le postazioni dimostrative allestite all'interno del Convention Center fossero accompagnate da armature e spade di samurai cedute in prestito da un 'segreto museo d'arte di Kyoto').

La delirante trama di *Odama* narra di come il titolo abbia preso vita sotto forma di una simulazione militare atta a testare le proprietà strategiche del Nin-Ten-Do ovvero della 'Via del Ninten': il Nin-Ten-Do è un'autentica ideologia antecedente il bushido che, a differenza del bushido stesso (in cui un due spadaccini si affrontavano in singolar tenzone), vedeva battaglie epiche con eserciti di decine di migliaia di soldati che si massacravano a vicenda. Sfortunatamente quest'ideologia è andata perduta nelle memorie dell'uomo e non ve n'è alcuna traccia nei testi storici. Ma per quale causa lottavano queste armate di soldati senza nome, le cui gesta sono scomparse nel nulla? Non per la gloria o per il tornaconto personale, ma perché avevano scelto di affidare il proprio destino nelle mani degli dei, come spiega la parola stessa Nin-ten-do, 'La via di lasciare il proprio destino al cielo'.

Se in questo momento non avete già tirato **Videogiochi** in un cestino e non vi siete soffocati dalle risate, forse sarebbe il caso di mettere da parte la trama e dare un'occhiata al gioco. La demo presentata a Los Angeles proponeva un combattimento fra Yamanouchi Kagetora, discepolo del Nin-ten-do a capo di un esercito stremato e sprovvisto di armi ad eccezione dell'Odama (una palla gigante che si narra appartenesse in passato a un drago cinese), e Kendare, nemico storico di Kagetora, al comando di un esercito massicciamente corazzato. L'obiettivo del giocatore è quello di aiutare le truppe di Kagetora mentre avanzano automaticamente sul campo di battaglia, impiegando l'Odama per stirare i soldati della fazione avversa (e, come scoprirà ben presto, anche i più sfortunati della propria) e demolite le loro strutture (torri e palizzate varie). Tenendo premuto il tasto X mentre si lancia l'Odama è inoltre possibile eseguire un attacco speciale che cattura e 'converte' ogni soldato nemico che ne viene travolto, rinfoltendo i ranghi del proprio esercito.

Un concept delirante, ma affascinante al tempo stesso, e che rispecchia in pieno la mentalità esuberante del suo creatore, quell'Yoot Saito già responsabile dell'eccentrico *Seaman* per Dreamcast. Poco sorprendentemente, *Odama* era parcheggiato a ridosso della parete più lontana dello stand Nintendo.

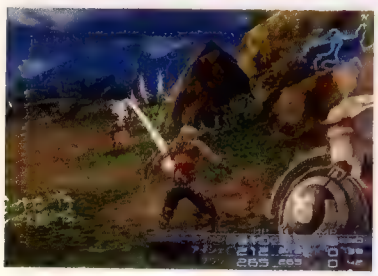
I primi livelli di gioco fanno anche da tutorial, spiegando all'utente come agevolare l'avanzata dell'esercito di Kagetora

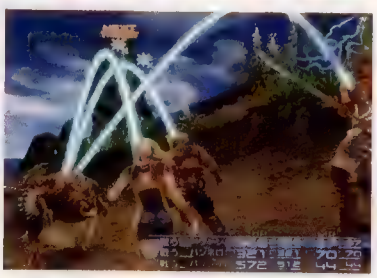
A metà strada fra il flipper e *Shogun: Total War*, *Odama* era sicuramente uno dei titoli più originali (e di basso profilo) di tutto l'ultimo E3. Difficilmente un bestseller, ma inequivocabilmente delirante, pertanto magnifico

Final Fantasy XII

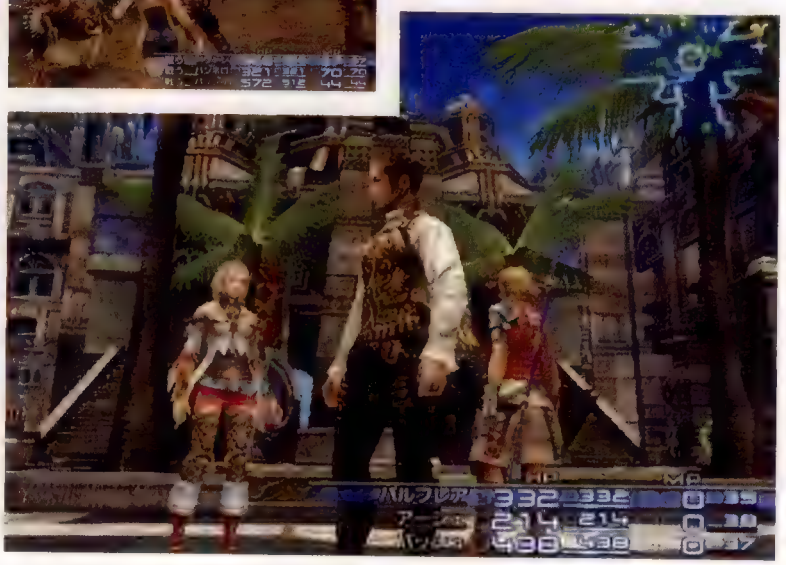
Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Square Enix**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Giapponese**
Data d'uscita: **2005**

Dopo quasi sessanta milioni di copie vendute, undici edizioni offline e una online, l'interminabile franchise di *Final Fantasy* giunge, finalmente, ad una svolta





Durante i combattimenti, una serie di linee paraboliche collegano i vari partecipanti ad indicare l'esistenza di azioni pendenti fra i medesimi



L'introduzione di ambienti full 3D unita alla concessione del pieno controllo sull'orientamento della telecamera amplificano la meraviglia durante l'esplorazione di maestosi scenari dal sapore mediterraneo

Fino ad oggi tutto ciò che era dato sapere su *Final Fantasy XII* riguardava fondamentalmente il contesto storico, l'ambientazione e le caratteristiche del nuovo motore grafico. Square Enix aveva tenuto per sé le informazioni più significative in merito a questioni importanti come la gestione del party o il sistema di combattimento, lasciando che la comunità coltivasse quella segreta speranza di rinnovamento che solo il nome del direttore del progetto, quello **Yasumi Matsuno** già autore di capolavori come *Final Fantasy Tactics* e *Vagrant Story*, faceva presumere. Se Square Enix ha posto Matsuno a capo di un team di sviluppo da oltre 150 elementi, si è ipotizzato, esistono buone probabilità di assistere ad un cambiamento radicale nella serie.

E così è stato. L'illuminate dimostrazione occorsa durante l'E3 ha inequivocabilmente manifestato l'eccezionalità di *Final Fantasy XII*, spogliandolo dei panni di un semplice seguito e rivestendolo con quelli di una vera e propria rivoluzione.

Sebbene separate da lunghe schermate di caricamento (almeno nella demo), le aree esplorabili danno l'impressione di essere parte di un unico, immenso mondo la cui navigazione non trova intoppo in alcun combattimento casuale. I nemici sono chiaramente visibili e suscettibili di attacco o aggiramento, il che significa che la posizione diventa un elemento importante da considerare, con le armi da lancio a guadagnare potenza e precisione se impiegate da zone sopraelevate.

Quando la battaglia ha inizio, tutto rimane così com'è. Il teatro del conflitto resta il medesimo scenario poligonale esplorato un secondo prima, così come il proprio party conserva la stessa mobilità piuttosto che allinearsi nel classico schieramento previsto dalla serie sin dal suo concepimento. A questo punto il giocatore è libero di manovrare i suoi compagni singolarmente per distribuirli come meglio crede, vuoi per concentrare gli attacchi su un unico bersaglio, vuoi per proteggere alleati in difficoltà o quant'altro. Sorprendentemente, altri combattenti, tanto amici quanto nemici, possono unirsi alle battaglie in corso, impreziosendo queste ultime di un gradevole tocco di imprevedibilità.

Laddove il ritmo degli scontri è scandito dal consueto sistema Active Time Battle (ogni attacco è preceduto da un periodo di 'caricamento'), l'operato del party si fonda sul cosiddetto 'Gambit system', in virtù del quale il giocatore può assegnare ad ogni unità delle 'direttive comportamentali', come mimare le proprie azioni, dedicarsi alla difesa/cura del gruppo o agire di propria iniziativa.

Come avrete probabilmente intuito, *FFXII* sembra la reinterpretazione offline di un MMORPG come *EverQuest*, *Ultima Online* o *FFXI*. Il che è esattamente quello che Matsuno intende ottenere: fondere gli aspetti positivi degli RPG online ed offline. "Gioco a *FFXI* con regolarità, ma il mio personaggio è ancora a livello 17", dice ridendo. "La cosa che mi piace di questi giochi è poter formare un party per poi andare all'avventura. È per questo che lo definisco [*FFXII*] un gioco offline con il feel del gioco online". Una rivoluzione quindi? Esattamente.

Sebbene non manchino magnifiche sequenze in FMV ad illustrare momenti chiave, gran parte della storia viene narrata sfruttando l'engine del gioco

The Bard's Tale

Sistema: **PC, PS2, Xbox**
Produttore: **Acclaim**
Sviluppatore: **InXile**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Dicembre**

Asfissiata da una situazione economica disastrosa, Acclaim si affida all'esperienza dei veterani dell'industria per tornare nell'olimpo delle softco che contano

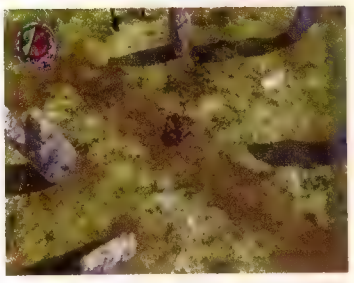
Dopo aver fondato Interplay, per la quale ha prodotto alcuni dei più importanti RPG per PC dell'ultimo ventennio, Brian Fargo ha abbandonato la propria compagnia (passata alla fine del secolo scorso nelle mani di Titus) per dare vita a un nuovo studio, InXile. Il primo progetto di quest'ultimo condivide il nome con uno dei primi giochi di Fargo, *The Bard's Tale*, sebbene proponga una meccanica radicalmente diversa da quella dell'omonima avventura dell'85, vale a dire votata all'azione piuttosto che basata su potenziamento dei personaggi, incontri casuali e backtracking costante. "All'epoca non consigliavo mai i miei RPG alle persone che avevano appena comprato un PC", ricorda Fargo. "Erano decisamente troppo complessi per loro. Adesso ho voluto rendere questo genere molto più accessibile, infondendogli un sacco di personalità".

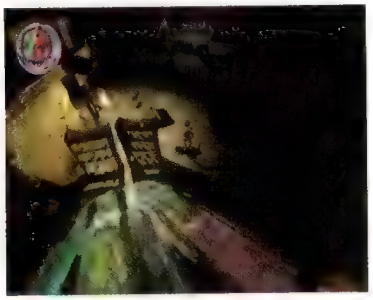
Anche il protagonista ha pochi eguali nel passato di questo genere. Il bardo passa infatti parecchio tempo a lamentarsi dell'assurdità delle convenzioni degli RPG classici e ad arrabbiarsi per la loro ottusità. "Volevamo un personaggio che mettesse in discussione le cose e che si comportasse come se avesse giocato troppi RPG", dichiara Fargo.

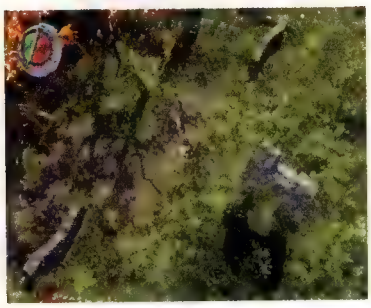
Altrettanto caratteristici anche gli altri personaggi, protagonisti di dialoghi serrati degni delle più classiche avventure LucasArts e doppiati in maniera formidabile (Fargo confida che la voce del protagonista verrà prestata da un famoso attore inglese, ma non concede indizi sulla sua identità). A tal proposito è interessante notare la soluzione adottata da Fargo in merito ai dialoghi con risposte a scelta multipla. Di fatto non esiste niente del genere. Piuttosto che scegliere fra un elenco di frasi fatte, il giocatore potrà pilotare i dialoghi stabilendo di volta in volta l'atteggiamento (sia esso affabile o maleducato) su cui basare i suoi interventi, e quindi affrontare le conseguenze dell'artistica interpretazione del protagonista.

La sterzata verso un approccio più action non è evidente solo nell'utilizzo dell'ottimo motore grafico realizzato da Snowblind per *Champions of Norrath*, ma anche nella rivoluzione che ha coinvolto la gestione dell'inventario. Gli oggetti vendibili o ridondanti rilasciati dai nemici uccisi si convertono automaticamente in soldi (scongiurando quindi il logorante andirivieni dungeon-città-dungeon), mentre armi e corazze vengono gestite quasi come power-up: il giocatore conserva solo le più potenti mentre il sistema provvede a convertire in denaro quelle divenute ormai obsolete.

Il curriculum di Fargo e le premesse di *The Bard's Tale* sono incoraggianti. Ma il mercato delle avventure è cambiato radicalmente negli ultimi anni e, come dimostra l'accoglienza non proprio ottimale riservata dai visitatori dell'E3 al titolo Acclaim, per conquistare l'esigente pubblico del nuovo millennio *The Bard's Tale* dovrà vantare una lunga serie di qualità, ma soprattutto, come ammette lo stesso Fargo, "un'estrema accessibilità".







Sebbene l'avventura sia sostenuta da una trama prestabilita, la maggior parte degli eventi verranno innescati dall'operato del giocatore

Un sistema di controllo estremamente accessibile fa in modo che il giocatore non debba premere più di due volte lo stesso tasto per attingere dall'ampia gamma di armi ed abilità di cui dispone

WRC 4

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **SCEE**
Sviluppatore: **Evolution Studios**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **Novembre**

Esclusa all'ultimo momento da *WRC 3*, la modalità online segna il cambiamento più importante in uno dei franchise più redditizi di SCEE

La modalità Test permette di affrontare una serie di prove (come lo slalom fra i coni) su tre tracciati (in Finlandia, Inghilterra e Spagna) basati su centri utilizzati realmente da Subaru per il collaudo delle proprie vetture

Il dibattito sulla percentuale di sfruttamento dell'hardware PlayStation2 da parte dei titoli dell'ultima generazione è inconcludente e, in ultima analisi, fondamentalmente inutile. Eppure nell'assistere alla dimostrazione di *WRC 4* condotta da Martin Kenwright all'ultimo E3, il primo pensiero non va al potenziale ludico del nuovo titolo di Evolution Studios, ma alla sua magnificenza grafica, che fa eco al livello raggiunto sul medesimo sistema da racing game come *GT4* e *Burnout 3*.

Kenwright non fa mistero di essere altamente soddisfatto dei risultati ottenuti con l'ultimo episodio del franchise. Ed è difficile biasimarlo. Texture più dettagliate, livelli con maggiore densità di elementi a bordo pista, palette di colori più ampia, effetti di illuminazione sulle superfici delle vetture più complessi, effetti particellari multi-livello (evidenti nel polverone sollevato dalle quattroruote lungo i percorsi sterrati) e così via per un risultato che può essere riassunto in un'unica parola: eccezionale.

La qualità della rappresentazione delle differenti condizioni meteorologiche ha pochi eguali nell'ambito dei racing game per qualsiasi piattaforma

Se questi dodici mesi hanno quindi portato evidenti progressi sul fronte tecnologico, non altrettanto si può dire (per il momento) su quello della giocabilità. *WRC 4* rinnega ancora una volta l'impronta simulativa dei primi due episodi della serie per abbracciare il gameplay arcade visto in *WRC 3*. Il disappunto di **Videogiochi** nell'impugnare il controller e appurare la mancanza di cambiamenti sostanziali nel comportamento delle vetture è in parte mitigato dai migliori algoritmi di collisione con le barriere laterali, ma soprattutto dalle promesse di Kenwright in merito alla modalità online: stando alle dichiarazioni del fondatore della casa britannica, *WRC 4* vanterà un'opzione multiplayer per un massimo di 16 giocatori contemporaneamente in gara. Tutti al volante delle rispettive ghost car, sia chiaro, dal momento che il WRC non avrebbe tollerato una gara a base di sportellate e scorrettezze varie. L'opzione online (che prevede la chat vocale, ma solo in lobby) non si limiterà ovviamente al confronto in tempo reale fra utenti, ma offrirà la possibilità di scaricare (e uploadare) i migliori tempi per ogni stage, oltre che di downloadare le ghost car tanto di veri piloti del WRC quanto dei vincitori dei tornei eventualmente organizzati da SCEE.

I fan di questa disciplina automobilistica saranno inoltre deliziati di apprendere dell'inclusione di tutte le tappe del WRC (con oltre 100 stage che comprendono anche i nuovi rally del Messico, del Giappone e il neonato rally di Sardegna) e di una pletora di vetture fra modelli partecipanti al WRC (fra cui Peugeot 307 CC WRC e Mitsubishi Lancer WRC), altri tradotti da campionati minori (Junior e Super 1600) e nuove concept car oltre a quelle già viste in *WRC 3*.

Tutto come da manuale, quindi, ma la modalità online potrebbe davvero fare la differenza nell'immancabile duello con l'ormai prossimo *Colin McRae Rally 05*.

Forza Motorsport

Sistema: **Xbox**
Produttore: **Microsoft**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Dicembre**

Team nuovo, franchise nuovo e concept vecchio. Microsoft sferra un altro fendente a Polyphony Digital

Prima che *Forza Motorsport* venisse ufficialmente annunciato da Microsoft durante la conferenza stampa pre-E3, era nota l'intenzione della casa di Redmond di attentare alla supremazia di *Gran Turismo*. Ma sebbene in molti si aspettassero un nuovo seguito di *Project Gotham Racing*, Microsoft ha deciso di buttare nella mischia dei racing game un brand assolutamente inedito.

Per partire all'assalto del best seller di Polyphony Digital, il team di Microsoft Studios incaricato dello sviluppo di *Forza Motorsport* è stato assemblato pescando i migliori elementi da studi interni (*Midtown Madness*, *PGR2*) ed esterni (*Need for Speed Underground*). Sfortunatamente, a giudicare da quanto sperimentato all'E3, il risultato di questo melting pot è un titolo tecnologicamente apprezzabile, ma a cui sembra per ora mancare una precisa identità.

Ciò che non mancano sono invece le quattroruote selezionabili. Il reparto licensing di Microsoft ha fatto gli straordinari per assicurarsi i diritti di oltre 60 produttori di automobili, fra cui spiccano Ferrari, Porsche e BMW. L'elenco di vetture comprende naturalmente le supercar più recenti (l'immancabile Enzo in primis), auto di serie e anche una manciata di vetture storiche con oltre 30 anni sotto il cofano.

Com'è possibile evincere dalle schermate pubblicate in questa pagina, grosso rilievo viene dato al tuning della propria macchina, con una chilometrica lista di elaborazioni 'conquistabili' vincendo il maggior numero possibile di gare, e in grado di alterare pesantemente sia l'estetica che le performance della vettura.

Difficile giudicare il gameplay in questa fase dello sviluppo: i programmatori di Microsoft Studios hanno cercato di realizzare un titolo per tutti, prevedendo una serie di aiuti (disabilitabili a piacimento) che dovrebbero garantire a ciascuno di settare il gioco su un livello di difficoltà personalizzato ottimale. La build dell'E3 denotava ancora un mancato bilanciamento di questa caratteristica ed era sufficiente eliminare un paio di aiuti meccanici per passare da una guida troppo semplice a una dannatamente impossibile.

Ma di tempo per ottimizzare il codice in questo senso ce n'è in abbondanza, e la versatilità delle modalità di gioco disponibili permette per il momento di chiudere un occhio sul problema di cui sopra. Oltre al supporto di Live e all'immancabile opzione Carriera, *Forza Motorsport* annovera una modalità multiplayer tramite split-screen o link, con quest'ultima soluzione utilizzabile anche in single player per affiancare tre schermi televisivi (collegati ad altrettante console) e ricreare l'orgia simulativa dello spettacolare cabinato di *F355*. O dell'analoga opzione di *Gran Turismo 3 A-Spec*...

Il motore di *Forza Motorsport* macina un quantitativo cospicuo di poligoni ed effetti di ogni tipo, con strutture complesse ad arricchire i fondali. Ma il frame rate, al momento fisso sui 30fps, non entusiasma

L'elenco dei 16 tracciati disponibili annovera piste create da zero e prestigiosi circuiti su licenza, come nel caso della spettacolare Nordschleife del Nurburgring o di Laguna Seca (in foto)

Tom Clancy's Splinter Cell 3

Sistema: **PC, Xbox, PS2**
Produttore: **Ubisoft**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Novembre**

Sam Fisher si rifà il trucco per la sua terza operazione clandestina

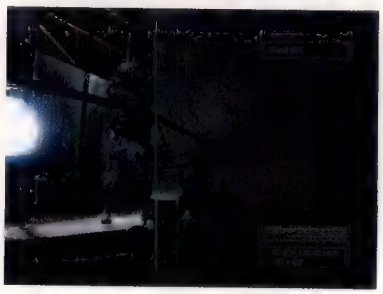
Come molti titoli contemporanei, anche *Splinter Cell 3* fa un uso massiccio del normal mapping per incrementare il livello di dettaglio. Sam sembra inoltre aver imparato a scendere le scale gradino dopo gradino

Il fatto che il terzo episodio della saga di Sam Fisher arrivi inizialmente solo su PC è piuttosto emblematico dello stato di invecchiamento delle console attuali. E una rapida occhiata a quanto mostrato da Ubisoft all'E3 è stata sufficiente per capire il motivo di questa scelta: la serie sta per compiere un deciso passo avanti dal punto di vista estetico, sia per quanto riguarda il dettaglio delle ambientazioni che nell'utilizzo di effetti speciali.

Concettualmente, però, gli sviluppatori canadesi non sembrano essersi allontanati troppo da quanto proposto nei primi due episodi del franchise: il giocatore è chiamato ancora una volta a strisciare nell'ombra, evitando le guardie e smoccolando in sette lingue per la propria imbranataggine nel caso faccia scattare l'allarme.

Particolarmente interessante la modalità a due giocatori in cooperativa, con le classiche situazioni (viste di recente nell'ultimo episodio di *Syphon Filter*) in cui la coppia di spie deve necessariamente collaborare per raggiungere zone della scenografia fuori portata per il singolo.

Se queste caratteristiche riusciranno ad esprimere pienamente il loro indubbio potenziale, la modalità multiplayer di *SC3* potrebbe rivelarsi quanto mai esaltante e compensare l'eccessiva linearità che ha sempre contraddistinto la saga firmata Tom Clancy.



Ubisoft ha deciso di presentare *SC3* all'E3 solo all'ultimo minuto dal momento che c'era poco da far vedere al di là di... be', di Sam Fisher. Il nuovo motore grafico è comunque spaventoso

GTA: San Andreas

Sistema: **PlayStation2**
Produttore: **Rockstar**
Sviluppatore: **Rockstar North**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **19 ottobre**

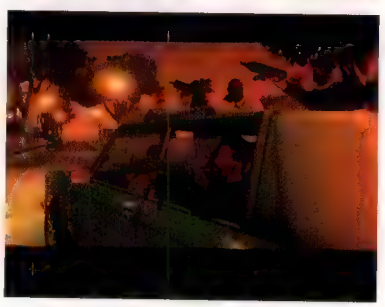
Crips don't die, they multiply. Rockstar North passa da Scarface e Boyz'n the Hood

Oltre che in ampiezza, aspettatevi una maggiore estensione dell'area di gioco anche in 'profondità'. Rockstar sta infatti allestendo ed arredando puntigliosamente decine di interni

Niente versioni giocabili, niente video e solo una manciata di schermate a disposizione della stampa, eppure le sole voci riguardanti *San Andreas* sono state sufficienti per mettere in ombra tutti i titoli ad ambientazione criminale presenti all'E3, a cominciare da *25 To Life* fino a *The Getaway 2*. Come intuito dai più, *San Andreas* non è una città, ma uno stato, e comprende versioni 'riarrangiate' di Los Angeles, San Francisco e Las Vegas. A detta di Rockstar, l'area di gioco equivale a sei volte quella di *Vice City*.

La collocazione temporale a inizio anni '90 fa sì che nelle battute iniziali il giocatore si ritrovi immerso nella cultura delle gang californiane glorificata da N.W.A., DJ Quik, Snoop Dogg e dalla maggior parte dei rapper west coast di fine secolo scorso. Nella costruzione del proprio impero (e la sensazione di guidare una gang, sia per orchestrare omicidi che per controllare casinò, dovrebbe essere assai più tangibile), l'utente si troverà di fronte a un'umanità piuttosto varia, che va dai redneck più gretti ai pezzi grossi di Hollywood.

Per quanto riguarda il gameplay, *San Andreas* dovrebbe riproporre l'azione di *Manhunt* applicata all'universo di *GTA*, con un maggior numero di combattimenti corpo-a-corpo, nuove tecniche per rubare auto, controllo di due armi contemporaneamente (una per mano) e la possibilità di andare in bici e nuotare, due abilità utili a (che ci crediate o meno) tenere in forma il protagonista per aumentarne le probabilità di sopravvivenza.



***San Andreas* propone un nuovo elemento basato sulla squadra: è ora possibile reclutare tre membri della propria gang per effettuare drive-by ai danni dei capi delle bande rivali**

GoldenEye: Rogue Agent

Sistema: **PS2, Xbox, GC**
Produttore **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Interno**
Versione: **Americana**
Data d'uscita: **Novembre**

Lo studio responsabile di *Medal of Honor* abbandona la Seconda Guerra Mondiale per proporre un nuovo tie-in del film di 007 reso leggendario da Rare

I nemici si comportano piuttosto aggressivamente, prendendo ostaggi e sferrando attacchi all'arma bianca. D'altro canto il giocatore interpreta un cattivo ricercato dai servizi segreti di tutto il mondo, quindi tanta ostilità è giustificata

Come da previsioni, *Rogue Agent* deve molto più a *Everything or Nothing*, della stessa EA, che al seminale *GoldenEye* per N64. Ma tralasciando il confronto con l'FPS di Rare, il nuovo titolo di James Bond sembra comunque in grado di reggersi sulle proprie gambe, grazie anche alla scelta degli sviluppatori di non far vestire al giocatore i panni di 007, bensì quelli di un cattivo, la cui storia sembra chiaramente ispirata a quella di Alec Trevelyan, traditore del MI6 nel film di GoldenEye. E come nella pellicola faranno la propria comparsa Goldfinger, il Dr. No, Oddjob e una serie di locazioni ormai divenute storiche come il vulcano di Blofeld.

Il ritmo dell'azione è elevato, con nemici aggressivi che operano di concerto per chiudere il giocatore in un angolo o che abbattono pannelli di vetro per godere di una visuale migliore. EA attribuisce il merito ad un nuovo sistema di IA chiamato EVIL (acronimo per 'emotional, visceral, intelligent, learning') grazie al quale i nemici possono imparare le tattiche del giocatore e farle proprie.

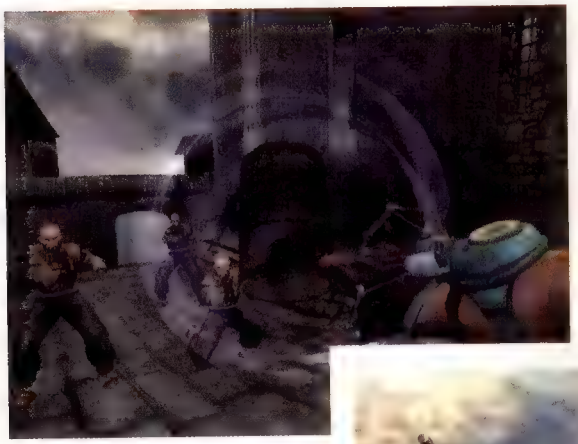
I livelli non presentano molti corridoi, ma una discreta abbondanza di spazi aperti, ricchi di ostacoli e 'trappole mortali', costituite da interruttori che attivano eventi distruttivi utili a polverizzare folti gruppi di nemici in un colpo solo. Una caratteristica interessante nell'ottica multiplayer (per un massimo di 8 giocatori su PS2 e Xbox) e che fa di *RA* un titolo da tenere seriamente in considerazione.

Potrebbe sembrare il solito gioco basato su 007, ma la profondità della sua modalità multiplayer porta a pensare che si tratti di qualcosa di più

TimeSplitters: Future Perfect

Sistema: **PS2, Xbox, GC**
Produttore **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Free Radical Design**
Versione: **Europea**
Data d'uscita: **NA**

Free Radical non si monta la testa dopo il passaggio ad EA e mostra quello che potrebbe essere il miglior FPS multipiattaforma di sempre

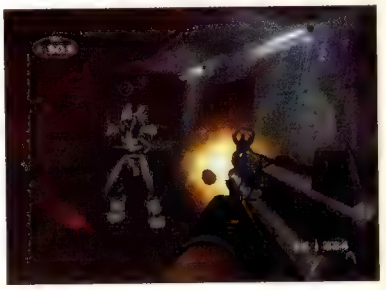


Un'occhiata fugace non permette di cogliere alcuna differenza fra *Future Perfect* e le precedenti iterazioni di *TimeSplitters*, anche se le ambientazioni più ampie sembrano preludere ad un gameplay ancora più ambizioso

Sotto la colossale ala protettrice di EA, il franchise di *TimeSplitters* non sembra aver perso nulla del proprio smalto. Al contrario, sebbene all'E3 fosse possibile provare un solo livello in single player dell'ultimo episodio, sono diversi i motivi per aspettare con ansia questo *Future Perfect*, a cominciare dal sistema di controllo e dalla fluidità eccezionali, da sempre caratteristiche peculiari della serie.

Fra i vagoni di un treno in movimento e sotto l'attacco di un elicottero militare, il giocatore doveva vestire ancora una volta i panni di Cortez, già protagonista dei primi due episodi della serie, e usufruire dell'aiuto di un personaggio controllato dalla CPU che... era Cortez stesso. È questo ciò che ottieni quando saltelli indiscriminatamente avanti e indietro lungo il continuum spazio-tempo. Come anche ritrovarti nella prima metà del '900 con la mano avvolta da un guanto hi-tech che ti permette di manipolare oggetti dalla distanza.

Dal punto di vista stilistico l'influenza di *Time Crisis* era più che mai evidente, sia per le dimensioni dei personaggi che per il modo in cui i nemici saltavano fuori dalle protezioni offerte dallo scenario. Probabile reazione a quel *Second Sight* dai toni più marcati che trovate qualche pagina più indietro, lo stile di *TimeSplitters* sembra ormai orientarsi con decisione verso l'arcade, privilegiando una palette di colori dai toni molto accesi. Una direzione che contribuisce a rendere *Future Perfect* un titolo unico nel panorama attuale dominato da FPS ultra-realistici.



L'idea del viaggio nel tempo sembra stavolta interferire col gameplay piuttosto che fungere da pretesto per l'offerta di ambientazioni variegate

The beautiful journey

Sega ha affidato la conversione di un coin-op che ha richiesto 17 anni per essere realizzato ad una softco sconosciuta autrice di software per cyclette. Perché?

Ammettiamolo: c'era di che essere preoccupati. Tremendamente preoccupati. Le conversioni di coin-op altisonanti ad opera di terze parti si sono spesso rivelate delle indegne porcherie, e il pensiero che Sega avesse potuto affidare il porting di *Out Run 2* su Xbox allo studio inglese di Sumo Digital faceva correre brividi a raffica lungo la schiena. Sumo Digital? Chi sono costoro? Solo una visita in quel di Sheffield avrebbe potuto sciogliere tutti i dubbi...

Giunti nella sede di Sumo (che si trova, ironicamente, a pochi passi da un concessionario Ferrari) non resta che interrogare i tre boss **Carl Cavers**, **Darren Mills** e **Paul Porter** per indagare sul pedigree della loro poco conosciuta softco. Seduti attorno ad un tavolo immacolato, all'interno di un'elegante sala riunioni resa ancor più attraente dalla presenza di un coin-op di *Out Run 2* settato su Free play, i tre raccontano dei dieci anni passati a lavorare insieme, prima in Gremlin Interactive, e poi in Infogrames, a seguito dell'acquisizione della storica etichetta britannica da parte del colosso francese (ora Atari) avvenuta alla fine del secolo scorso.

In seguito a una ristrutturazione, la sede di Sheffield di Infogrames venne chiusa e (dopo una negoziazione durata parecchio tempo) nel mese di giugno dello scorso anno nove ex-membri dello studio diedero vita a Sumo Digital. Il numero di dipendenti è cresciuto rapidamente fino a 22 unità mentre la casa chiudeva contratti con numerosi publisher come THQ e Microsoft. Ma fino all'arrivo dell'incarico di Sega, il progetto più importante di Sumo era stato la realizzazione di un software per una società produttrice di cyclette.

L'inizio della collaborazione con Sega risale a prima di Natale. A Sumo è stato chiesto di realizzare il design per una possibile versione casalinga di *Out Run 2* e il team s'è messo immediatamente al lavoro per trasformare il più classico dei coin-op in un'esperienza ricca ed esaltante anche su console. Impresa quasi titanica considerato il prestigio della versione da sala. Basato sulla medesima struttura a cinque tragitti e quindici percorsi del primo *Out Run*, questo seguito ripropone alla perfezione lo spirito del suo predecessore, supportandolo con un ovvio aggiornamento tecnologico atto a migliorarne grafica e dinamica di guida.

A giudicare da quanto visto finora, sarà presto possibile provare le medesime sensazioni nella comodità del proprio salotto: "Il nostro principale obiettivo è riuscire assolutamente a far stare tutto su Xbox senza compro-

In senso orario partendo dalla foto grande: Paul Porter, chief technology officer, Darren Mills, chief creative officer, Mark Glossop, project manager, Carl Cavers, COO, e il senior designer Sean Milliard

Gli altri guidatori possono cambiare corsia casualmente (mettendo però sempre la freccia) e anche inchiodare saltuariamente dovesse il giocatore stare troppo incollato al loro paraurti posteriore

mettere in alcun modo il livello qualitativo", afferma Cavers. Una dichiarazione che potrebbe sembrare esagerata, ma come possono testimoniare le migliaia di visitatori dell'E3 che si sono messi in coda per toccare con mano la conversione di Sumo, il porting di *Out Run 2* per Xbox è pressoché indistinguibile dall'originale per Chihiro. La stessa velocità impressionante, la stessa qualità dei livelli e lo stesso dettaglio delle vetture di Maranello. C'è tutto.

Se c'è qualche differenza, di sicuro non è possibile riscontrarla immediatamente (forse è stato ridotto il numero di surfisti sullo sfondo del primo livello, ma francamente non è cosa che è possibile notare mentre si sfreccia a velocità warp in mezzo al traffico al volante di una Ferrari). "Abbiamo avuto accesso a tutto il materiale originale di AM2", spiega Cavers. "I ragazzi [del team] sono appena tornati da un incontro con AM2, a dire il vero: settimana scorsa erano in Giappone. Coltivando il rapporto che abbiamo instaurato con Sega Japan e AM2 siamo riusciti ad ottenere qualsiasi cosa dall'archivio originale di AM2 e a farla funzionare".

Dal punto di vista tecnico, non sono state tutte rose e fiori, e le specifiche superiori di Chihiro hanno causato più di un mal di testa quando si è trattato di 'costringere' il gioco nei limiti di una console. "[Abbiamo dovuto] ottimizzare l'uso della memoria ed assicurarci di utilizzare al meglio tutte le caratteristiche del sistema per non incidere sulla qualità", spiega Porter.

"Si tratta solo di esaminare la struttura del codice e riprogrammarne alcuni pezzi per farli funzionare sull'architettura di Xbox anziché su Chihiro. La scheda da sala ha il doppio della memoria dell'Xbox e *Out Run 2* la sfrutta quasi tutta. Siamo molto, molto contenti di quanto siamo riusciti ad ottenere finora".

E questo include la riproduzione del comportamento della macchina, forse l'aspetto più delicato di una simile conversione. A differenza di PS2 e GameCube, Xbox si trova ancora, a oltre due anni dal lancio, nell'imbarazzante posizione di non avere un volante 'ufficiale' con force feedback, il che spinge i possessori della console Microsoft ad affidarsi unicamente al joypad anche per i racing game. All'inizio la sensazione è bizzarra, con la F40 che sbatte contro ogni barriera esistente, e con gli ingressi in curva apparentemente più pesanti e meno immediati di quanto accada con la versione da sala. Ma dopo poche partite tutto migliora drasticamente, al punto che le chi-

Formato: **Xbox**
Produttore: **Sega**
Sviluppatore: **Sumo/AM2**
Origine: **UK**
Data d'uscita: **NA**

Sono presenti tutte le modalità del coin-op: Out Run mode, Heart Attack (completa le prove e conquista il cuore della propria compagna di viaggio) e Time Attack (senza traffico, ma con online ranking). Tutt'altro che paga, Sumo Digital promette modalità addizionali

Senza dubbio il titolo più stiloso uscito nel 1986, *Out Run* catalizzò immediatamente l'interesse dei giocatori grazie al suo fantastico comparto audiovisivo. La velocità a cui sfrecciavano i suoi vibranti livelli pieni di vita dava la polvere ai titoli rivali, il senso di appagamento al passaggio sulla linea del traguardo era estremo e, ad oggi, nessun racing game può vantare una colonna sonora superiore a quella del titolo Sega. *Out Run* era, ed è, speciale. Quanto speciale? Be', una persona nota alla redazione ha scoperto solo recentemente che il gioco ha un cambio a due marce, capendo finalmente perché non sia mai riuscito a superare il primo stage. Eppure questo non gli ha impedito di visitare periodicamente la sala giochi nel corso degli anni e di infilare gettoni nel cabinato di *Out Run*. Non c'è da stupirsi: *Out Run* è l'incarnazione dell'esperienza arcade perfetta, con una meccanica straordinaria accompagnata da un design bilanciato alla perfezione, e rimane tutt'ora uno dei più gratificanti giochi di guida esistenti.

cane prima insidiose vengono ora affrontate con rapidi rilascia-schiaccia-rilascia dell'acceleratore che permettono di far slittare il posteriore con eleganza, mentre per rimediare al problema del sottosterzo basta un colpetto di freno in più prima dell'ingresso in curva, così da sbilanciare deliberatamente la macchina per costringerla alla derapata.

Uno degli aspetti più intriganti del comportamento delle vetture di *Out Run 2* è il modo in cui i giocatori più esperti possono modificare la propria traiettoria dosando accuratamente l'acceleratore in curva, così da affrontare il traffico senza interrompere la derapata. Una manovra che i dorsali del pad Xbox, probabilmente a causa della maggiore 'controllabilità' delle dita rispetto ai piedi, rendono quanto mai comoda. Forse persino troppo facile? "Ovviamente stiamo lavorando parecchio sulla manovrabilità per farla funzionare anche con il joypad senza penalizzare la longevità del gioco", ammette Porter. "Ci stiamo assicurando che il giocatore non prenda il gioco, derapi con facilità e lo completi molto velocemente, quindi stiamo lavorando un sacco con AM2 e vogliamo essere sicuri che la manovrabilità sia perfetta con il pad e che sia proprio come loro hanno immaginato che debba funzionare". Considerata la qualità attuale del porting, è difficile che gli sviluppatori dell'*Out Run 2* originale possano lamentarsi: ogni elemento del coin-op è stato abilmente integrato, compresa la modalità Heart Attack. In questa, il giocatore sfreccia sui 'soliti' percorsi, ma con l'incarico di portare a termine degli obiettivi assegnati dal passeggero femminile seduto al suo fianco: la bella signorina potrà ad esempio desiderare che il giocatore superi quante più auto possibili entro una determinata distanza o si esalterà per le derapate più folli (più veloci si viaggia e maggiore è l'angolo di controsterzo, più cuori si vincono). A seconda dei cuori raccolti si ottiene una valutazione: finire uno stage con una valutazione 'A' permette di accedere a obiettivi supplementari dalla crescente complessità. Esaltante.

Ma Sumo Digital ha in serbo alcuni elementi supple-

Al momento la conversione è pressoché identica all'originale, con tutti gli elementi del coin-op presenti (comprese le quattro inquadrature) e la stessa, esaltante giocabilità

Q&A: Makoto Osaki

Di solito i seguiti di titoli di successo tendono ad essere lanciati molto rapidamente, ma ci sono voluti 17 anni perché *Out Run 2* arrivasse in sala giochi. Come mai?
Perché c'è stato questo intervallo di tempo? È una domanda molto difficile. Direi che le motivazioni sono queste: volevamo essere in grado di rendere onore ad *Out Run* e solo ora abbiamo sentito di poterlo fare. C'erano da considerare due cose per creare un degno seguito. Primo, il gioco è basato su stage a senso unico (un circuito non chiuso), il che è di difficile implementazione su un hardware basato sui poligoni. Inoltre sapevamo che per poterci fregiare del nome di *Out Run* la bellezza di fondali mozzafiato era essenziale, e questo alzava ulteriormente la posta in gioco.

Quali erano le vostre ambizioni all'inizio?
Il primo *Out Run* era stato accolto molto bene. Volevamo che questo gioco proponesse il medesimo tipo di gameplay avvincente per cui è conosciuto *Out Run* e che si spingesse più in là in aree che sapevamo di non aver sfruttato appieno all'epoca a causa della tecnologia.

Qual è stata la sfida più grande nel realizzare *Out Run 2*?
La consapevolezza che stavamo creando il seguito di un titolo eccezionale ha reso difficile lo sviluppo. Inoltre, dopo un lasso di tempo lungo ben 17 anni, il titolo originale è ormai assurto a leggenda. La prospettiva di sviluppare un titolo che fosse all'altezza del prequel era angosciante.

Come spiega l'attrazione universale verso *Out Run*, che rimane, 17 anni dopo la sua uscita originale, uno dei più apprezzati racing game di sempre?
Suppongo che la ragione stia nel fatto che affrontare i percorsi di gara e sfidare le auto avversarie siano due aspetti ben bilanciati. Inoltre credo che il giocatore sia ricompensato dalla bellezza della grafica, che resta fantastica anche dopo averla vista svariate volte. Vincendo gli stage si può godere più a lungo delle stupende canzoni, accompagnate da percorsi meravigliosi.

La tecnologia ha ovviamente migliorato la grafica e il comportamento delle vetture, ma il genere dei racing game si è veramente evoluto nel modo in cui vi aspettavate? Siete delusi dallo stato attuale dei giochi di guida?
Sebbene sembri che il genere dei giochi di guida si sia evoluto in diversi modi da *Monaco GP* a *Gran Turismo*, la sua essenza non è cambiata poi di molto. In questi giochi devi stare davanti alle auto rivali e guidare la macchina in modo da non schiantarti contro il muro o le altre vetture, oppure affrontare varie sfide per ottenere il miglior tempo sul giro e continuare a marcare le prime posizioni per vincere il campionato.

Esaminando la lunga storia di questo genere, vediamo che almeno due di questi elementi sono inclusi in ogni titolo. Il settaggio realistico delle auto e la sensazione di essere 'nel gioco' grazie ai miglioramenti nella gestione delle inquadrature contraddistinguono la generale evoluzione dei giochi di guida. I titoli recenti stanno proponendo sempre più ambientazioni realistiche.

È più facile che i giocatori apprezzino auto e ambientazioni realistiche piuttosto che immaginarie. È come utilizzare squadre della Delta Force o SAS o Navy Seals negli FPS bellici piuttosto che forze militari inesistenti. È una logica tendenza.

Ritengo che il miglioramento del genere attraverso il gameplay realistico non sia il risultato di un'innovazione 'personale', bensì del progresso tecnologico. Il che coincide con le aspettative dei giocatori, ed è la ragione per cui il genere è così popolare ancora oggi. Se esamino la situazione attuale dalla prospettiva del giocatore non sono affatto deluso. Sto aspettando *GT4*! Come sviluppatore sento che l'attenzione si è spostata in maniera positiva verso il desiderio di creare un titolo che possa essere giocato per lungo tempo, non solo allestendo un sacco di percorsi e di auto. Se potessimo lanciare un gioco simile adesso, sono sicuro che apparirebbe innovativo. E probabilmente costerebbe anche meno svilupparlo.

Q&A: Matthew Woodley

DIRETTORE MARKETING EUROPEO SEGA

In passato Sega Europe ha negato la probabilità di una conversione di *Out Run 2* per il mercato domestico. Cosa vi ha fatto cambiare idea?
Non abbiamo cambiato idea. A volte dobbiamo mantenere il riserbo su certi progetti mentre ci assicuriamo al 100% di poter realizzare il miglior titolo possibile. Sapevamo sin dal principio che avremmo dovuto aggiungere moltissimo al gioco per renderlo appetibile al mercato domestico e ci è voluto parecchio per maturare la certezza che avremmo reso giustizia alla conversione.

***Out Run* è ancora oggi uno dei racing game più popolari di sempre, ma potrebbe non dir nulla alle ultime generazioni di giocatori. Cosa state facendo per assicurarvi che *Out Run 2* non passi inosservato davanti agli occhi di questa fascia di utenti?**
Siamo fermamente convinti che anche se uno non ha mai giocato o sentito parlare del primo *Out Run*, se ha una possibilità di vedere e giocare ad *Out Run 2* apprezzerà immediatamente l'esperienza. Le premesse sono così semplici (ambientazioni meravigliose, il sole, le Ferrari e belle ragazze) da farci ritenere che i nuovi giocatori saranno interessati a provarlo. Le foto sono già incredibilmente invitanti. E una volta che si vede il gioco... è meraviglioso.

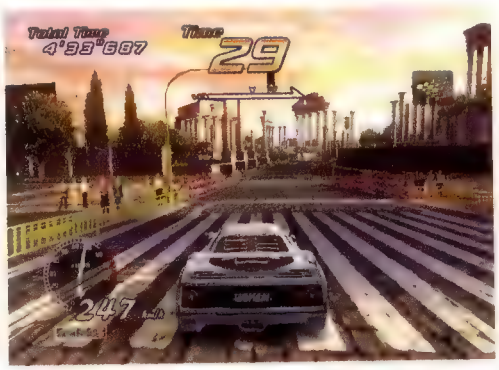
Potete spiegare la decisione di affidare il progetto a Sumo, anziché optare magari per un nome più conosciuto?
Abbiamo considerato parecchi fattori nella scelta del team a cui affidare la versione Xbox di *Out Run 2*. Ogni team selezionato doveva rispondere a determinati requisiti: passione per il gioco, eccellenza tecnica e una gestione ottimale del progetto. Sumo aveva tutte queste qualità a un livello elevatissimo. Penso sarete concordi nell'affermare che molti sviluppatori sarebbero entusiasti di poter lavorare su *Out Run 2*, ma Sumo ha dimostrato una tale passione per realizzare il gioco secondo gli standard creativi di Sega da adombrare tutti gli altri team che abbiamo esaminato. Il loro know-how tecnico è imbattibile e hanno un'ottima esperienza con Live. Live era un aspetto della versione Xbox che abbiamo ritenuto d'importanza critica per il progetto, ma anche il rischio tecnologico potenzialmente più grande. Sega Europe ha impiegato parecchio tempo per decidere di realizzare una versione Xbox di *Out Run 2*, e Sumo ha dimostrato che è stata la scelta giusta.

Le orecchie dei fan saranno deliziate dall'ascolto di brani come Passing Breeze, Splash Wave e Magical Sound Shower. Purtroppo i pezzi di *Out Run 2* (Life Was A Bore, Night Flight, Shiny World, Risky Ride) non sono del medesimo livello, ma ci saranno canzoni extra per i possessori di Xbox

mentari per la versione casalinga: "Vogliamo realizzare un prodotto che non venga visto solo come una diretta conversione del coin-op, ma che abbia anche la longevità di un titolo per console di modo che goda su quest'ultima dello stesso prestigio di cui gode in sala", spiega Mills. L'implementazione più ovvia in quest'ottica è il supporto del servizio Live, che oltre a permettere di giocare online, vanterà l'upload di punteggi e il download di ghost car.

Al momento, il numero massimo di giocatori ammessi al multiplayer è fermo a quattro, e gli sviluppatori stanno provando a portarlo a otto, ma ci sono forti timori che questo renda le piste troppo affollate, soprattutto considerando che il traffico è presente anche giocando online.

Su Live dovrebbero trovare impiego anche molti degli item sbloccabili nell'ultima aggiunta alla formula di *Out Run 2*, il Mission mode. Per usare le parole del senior designer **Sean Millard**: "Abbiamo fatto tutto quello che la gente si sarebbe aspettata da noi, credo, entro i confini di *Out Run*. Tutto quello che abbiamo tentato di metterci, l'abbiamo messo. La mia speranza come designer è che nessuno prenda il gioco, provi il Mission mode e pensi 'oh, ma perché cavolo hanno fatto questa cosa?' oppure 'perché non hanno fatto quest'altra cosa?'". Sumo e Sega sono ancora reticenti ad elencare le caratteristiche di questa modalità, e si limitano a confermare la presenza di oltre 50 missioni composte da sfide in stile Heart Attack, gare-maratona e one-on-one con piloti controllati dall'IA.



Prevedibilmente, tutte le auto del coin-op (365GTS/4, Dino, Testarossa, 288GTO, F40, F50, 360 Spider e Enzo) sono presenti nel porting, assieme ad aggiunte esclusive della versione Xbox

"Ci sono un sacco di missioni in cui le auto avversarie si comportano molto differentemente da come fanno nella modalità Out Run", rivela Millard. "Proveranno a bloccare il giocatore, diventeranno più agguerrite progredendo nel gioco, più intelligenti e faranno di tutto per vincere". Inoltre, fra i bonus sbloccabili, saranno disponibili percorsi extra, canzoni nuove e auto aggiuntive, comprese alcune spettacolari Ferrari elaborate.

In Sumo ci tengono a sottolineare che questi extra non consistono unicamente nel riciclo di componenti del gioco già esistenti. "Non è solo roba che avete già visto prima", insiste Millard. "Dove ci è stato possibile, abbiamo provato a portare una nuova meccanica all'esperienza ludica, e Sega è stata molto accondiscendente a riguardo. Da un punto di vista di design sono davvero soddisfatto della dose di varietà che siamo riusciti a inserire. All'inizio temevo che sarebbe sembrata solo una modalità aggiuntiva, invece ha tutte le caratteristiche di una modalità principale.

"Una cosa difficile da capire parlando di *Out Run* è che noi lo consideriamo un racing game, mentre Sega lo definisce "a beautiful journey". Ed [il concetto di 'viaggio meraviglioso'] è qualcosa che abbiamo voluto esaltare. Non si tratta solo di correre contro qualcuno. C'è dell'altro al di là della corsa e degli obiettivi standard. Ci sono diversi extra. Sono sicuro che i fan di *Out Run* saranno soddisfatti di quello che abbiamo fatto".

Difficile sollevare obiezioni. La capacità di Sumo di gestire un progetto così prestigioso con la stessa competenza che sarebbe lecito aspettarsi da un team interno a Sega dovrebbe rassicurare gli amanti del gioco. E pensare che nessuno aveva mai sentito nominare Sumo Digital prima d'ora...

La riscossa di Nokia

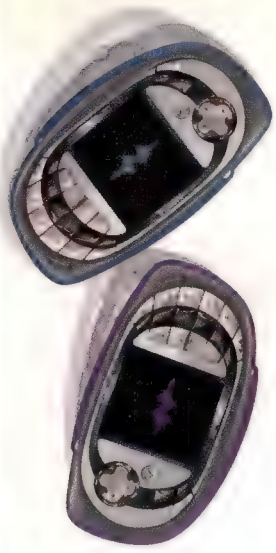
La società finlandese non sembra minimamente spaventata dall'avvento di PSP e DS, e prepara il rilancio totale di N-Gage

Ricapitoliamo. C'è qualcosa che ha funzionato con N-Gage? Oltre ad aver siglato il primo lancio simultaneo di una console su scala mondiale, Nokia ha ben poco di cui vantarsi quando si parla di N-Gage: il design della macchina è stato a lungo oggetto di scherno e dileggio, i giochi si sono contraddistinti per uno standard qualitativo piuttosto basso, con le sole conversioni ad innalzarne il livello, la campagna marketing ha avuto problemi e le promesse di online gaming antecedenti l'uscita dell'hardware si sono rivelate in parte infondate. "L'esecuzione del progetto non è stata buona", ammette **Ilkka Raiskinsen**, vicepresidente della divisione giochi.

Date queste premesse sarebbe sensato considerare N-Gage come un completo fallimento. Sensato, ma ingiusto. E la ragione è ovvia: N-Gage non è una console da gioco. O meglio, non è una console da gioco secondo i canoni dell'ultimo ventennio. È proprio questo assunto a cambiare radicalmente le regole: le regole sul modello economico per il nuovo hardware, le regole sullo sviluppo dei giochi e le regole sul lancio di una console. Per una console classica, con un budget enorme speso per la progettazione e un presunto ciclo vitale di cinque anni, una partenza come quella di N-Gage sarebbe senz'altro fatale. Ma per una società di telefonia mobile, è una mossa naturale rimpiazzare un modello impopolare con uno superiore. Ecco perché sono stati ben pochi a stupirsi dell'annuncio di N-Gage QD qualche settimana prima dell'E3.

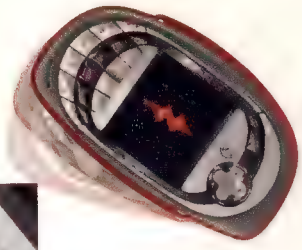
Il QD è una macchina decisamente più bella rispetto all'orrendo predecessore da cui deriva. Bastano pochi minuti per rendersi conto dell'attenzione seriamente prestata da Nokia alle critiche sollevate all'N-Gage originale: la console è più piccola, più comoda e più attraente. Non va più portata all'orecchio di taglio per comunicare, l'inserimento delle cartucce è più agevole e lo chassis più resistente. Interessante inoltre la fascia intercambiabile che permette il riposizionamento di elementi come D-pad e tasti di fuoco per adattarli alle necessità di gioco. E il tutto perdendo solo le funzionalità audio del telefonino: niente più radio e supporto MP3. Un sacrificio sopportabile.

Quello che più conta in questo contesto è però il fatto che il QD non sarà l'ultimo N-Gage: c'è ancora tempo prima dell'arrivo di N-Gage 2, e fino ad allora Nokia potrà continuare a migliorare il design della propria console. I consumatori possono quindi aspettarsi nuove ver-



sioni "più spesso di quanto potrebbero aspettarsi se arrivassero dall'industria videoludica", promette Raiskinen, "anche se questo non significa ogni tre o sei mesi". **Jussi Nevanlinna**, Direttore del Product and Technology Management, rivela che sarebbe persino possibile lanciare un'intera gamma di varianti di N-Gage. Nevanlinna non vuole scendere in dettagli, ma è facile immaginare un modello principale, uno economico e uno 'di lusso' comprensivo del supporto audio.

Uno dei fattori principali che hanno affossato il lancio di N-Gage è stato il suo prezzo esorbitante. Come sottolinea lo stesso Raiskinen: "Ci trovavamo in una posizione inusuale: stavamo cercando di vendere un apparecchio che era di gran lunga lo smartphone più economico, ma al tempo stesso la console da giochi più cara. Abbiamo fallito nel comunicare che i 339 euro [prezzo di listino] rappresentavano il prezzo più alto possibile e non quello che la maggioranza della gente avrebbe pagato." Con il QD, Nokia ha deciso di collaborare in maniera più aggressiva coi gestori di servizi di telefonia mobile, stimolando l'offerta di N-Gage brandizzati a prezzi inferiori.



La funzione di 'click' del D-pad originale è stata abbandonata e deputata ora a un differente tasto di 'conferma', rendendo la navigazione dei menu più agevole e a prova di errore

"Stavamo cercando di vendere un apparecchio che era di gran lunga lo smartphone più economico, ma al tempo stesso la console da giochi più cara"

Strade parallele

Secondo i dati in possesso di Nokia, gli utenti N-Gage dedicano una larga parte del tempo a giocare a titoli Java 'leggeri' che potrebbero girare anche su telefonini meno performanti. Anziché costringerli a passare a titoli su cartuccia più massicci, ma anche più cari, Nokia vuole incoraggiare questo trend. L'idea è quella di promuovere N-Gage presso i fanatici dei giochi in Java esaltandone la praticità e la versatilità, e utilizzando al tempo stesso i titoli su cartuccia e le funzionalità online dei giochi a prezzo pieno per sperimentare soluzioni applicabili in futuro ai titoli Java.

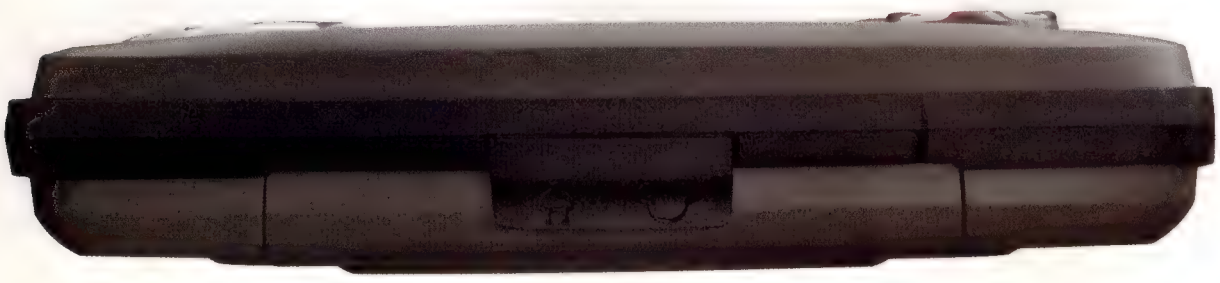
Una delle ragioni per cui questa collaborazione dovrebbe interessare i gestori è che questi ultimi hanno bisogno del successo delle console tanto quanto Nokia. Il mercato della comunicazione a voce è saturato nella maggior parte del Vecchio Continente e sono necessarie nuove soluzioni per generare profitto, soluzioni che possono trovare forma nell'online gaming, nel GPRS o, appunto, in N-Gage. Stando a **Paul Whitaker**, direttore di N-Gage Arena, sta tutto nell'ARPU, ovvero nell'Average Revenue Per User: aumentare questo numero è il sogno di tutti i gestori. "N-Gage permette ai gestori di offrire soluzioni GPRS e soluzioni ludiche che non cannibalizzano i mercati già esistenti. È una fonte d'incassi completamente nuova", spiega Whitaker.

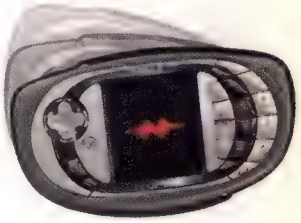
La chiave del successo

A questo punto i fattori principali che potrebbero favorire N-Gage appaiono chiari. Affinché una piattaforma abbia successo sono necessari un prezzo competitivo e una promozione efficace. E affinché questo avvenga è necessario il supporto dei gestori telefonici. E affinché questo avvenga Nokia deve essere in grado di assicurare un ritorno lucroso dall'uso del GPRS da parte degli utenti. E affinché questo avvenga Nokia ovviamente non deve realizzare solo titoli interamente fruibili online, ma anche titoli interamente fruibili online che la gente abbia davvero voglia di giocare. E, finora, è proprio lì che la casa finlandese ha toppato.

Sin dal principio Nokia ha posizionato N-Gage come un concorrente delle console casalinghe dedicate. Sottolineando le specifiche della macchina e promuovendo una line-up 'classica', Nokia ha spinto la propria creazione in un duello testa-a-testa con piattaforme superiori da ogni punto di vista: prezzo, grafica, sonoro e look. L'unico vantaggio di N-Gage, la sua natura di unità sempre online, non è stato sfruttato a causa delle difficoltà riscontrare nell'implementare il vero gioco online su una rete telefonica. Il fallimento non è unicamente imputabile a Nokia (**Tony Verhia**, producer di giochi Nokia è piuttosto chiaro: "Ricordate, la rete non è nelle mani di Nokia, essendo il risultato di quello che centinaia e migliaia di operatori hanno creato nel corso degli anni"), ma gli esiti hanno danneggiato in primis la società finlandese: l'online gaming era limitato al tabellone degli hi-score e al download di ghost car di altri utenti o simili.

Nokia è consapevole che i primi titoli per N-Gage non siano stati in grado di mostrare il vero potenziale della macchina. **Pasi Pölönen**, direttore della produzione giochi, sostiene però che N-Gage stia già ospitando la sua terza generazione di software. "Con la prima generazione", afferma, "stavamo ancora imparando a conoscere la piattaforma.





Oltre alla riproduzione di MP3, il QD ha 'perso' anche il supporto del suono stereofonico. Niente di preoccupante, dato che i giochi N-Gage hanno sempre usato un solo canale

Con la seconda stavamo imparando come usare al meglio Bluetooth. Adesso, con la terza, stiamo imparando come usare la connettività online".

Il primo passo per promuovere questa terza generazione è stato quello di rilanciare Nokia Arena, il servizio alla base del gioco online. Accessibile dal menù principale del QD, dall'interno dei giochi e attraverso Internet, il nuovo Arena supporta tutte le funzioni (lista di amici, messaggi, matchmaking) che ogni giocatore si aspetterebbe da un servizio simile. Non v'è dubbio che sia stato ispirato da Xbox Live. Più tardi, uno dei designer di N-Gage confesserà il motivo per cui è un così grande fan del servizio Microsoft. "È molto utile", sussurra. "Mentre gioco posso indagare sulle opinioni della gente in merito all'N-Gage".

Il futuro del software

Quindi, l'hardware è migliorato, i servizi di supporto anche... ma il software? La lista dei titoli terze parti più eclatanti (*The Sims Bustin' Out*, *Tiger Woods PGA Tour 2004* e *Crash Nitro Kart*) è ancora poca cosa, così come sembra ancora troppo ispirata alla line-up di console come PS2 e Xbox. Ma Pölönen non sembra preoccuparsene e si dichiara convinto che i titoli interni di Nokia possano fare la differenza. "È normale per i publisher prendere la strada più sicura", dichiara. "Spetta al produttore di hardware assumere i rischi". Una visione su cui diversi produttori non sembrano essere d'accordo, ma se perseguita potrebbe permettere a Nokia di finanziare progetti proprietari massicci.

Ma allo stato attuale il destino del QD risiede sostanzialmente nelle mani di tre titoli per N-Gage di terza generazione, *Ashen*, *Pocket Kingdoms* e *Pathway To Glory*, descritti ampiamente in queste pagine.

N-Gage ha fatto un bel tonfo al lancio, ma spesso più violentemente si cade, più in alto si rimbalza. E d'altro canto per quale motivo Nokia avrebbe incorniciato QD con una fascia di gomma elastica così ampia?

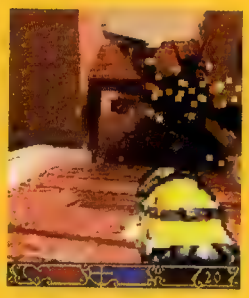
Ashen

Torus Games ■ Data d'uscita: giugno

Ashen è un FPS dal potenziale massiccio. La trama alla base del gioco è il solito melting pot di situazioni stereotipate ed atmosfere horror, ma fornisce una scusa credibile per un habitat ludico fatto di fogne, corridoi e stanze dalle molteplici porte. Proprio le ambientazioni forniscono un senso di solidità e dettaglio, garantendo ad *Ashen* un ottimo impatto sotto il profilo grafico. Il sistema di controllo è distribuito in maniera adeguata (ci si gira con il D-pad, mentre lo strafe è eseguibile sul tastierino) e le armi conferiscono un discreto senso di potenza. Piacevole anche il level design, mentre i nemici grotteschi reagiscono celermente e con precisione svizzera.

I problemi arrivano quando ci si rende conto che non esiste genere in grado di evidenziare le fragilità di un sistema di controllo come lo sparatutto in soggettiva. Al primo attacco da dietro, ci si trova ad armeggiare sui tasti, cercando di muoversi con una precisione inarrivabile a causa dell'hardware su cui poggiando le dita. Allorquando si è bersaglio del fuoco nemico, la frustrazione sui tasti viene corroborata dallo schermo piccolo e riflettente di N-Gage (una situazione che il display più luminoso e i tasti migliori del modello QD dovrebbero risolvere).

Oltre alla modalità in singolo, *Ashen* propone un'interessante opzione per quattro giocatori tramite Bluetooth. Ciononostante è quasi impossibile non avere la sensazione di stare giocando a un titolo per PC vecchio di almeno cinque anni...



I nemici di *Ashen* vantano una caratterizzazione eccellente e offrono un'ottima sfida. La città deserta è terrorizzante anche prima di incontrarli, mentre l'esplorazione appare libera e scorrevole

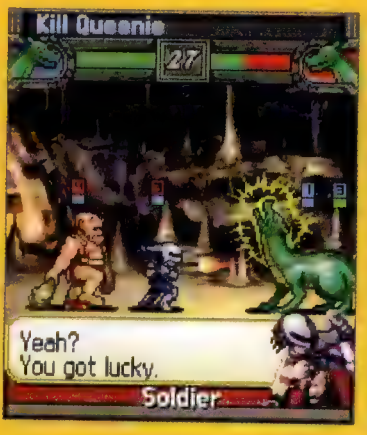
Pocket Kingdoms: Own The World

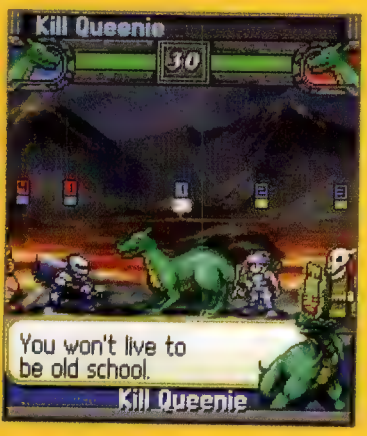
Sega ■ Data d'uscita: autunno

Quali generi ludici sono i più adatti al mercato dei portatili? Gli schermi ridotti incentivano il design cartoonesco e dai tratti stilizzati, la risoluzione limitata incoraggia l'utilizzo di colori forti e il sistema di controllo digitale si adatta al meglio ai giochi 2D. Caratteristiche sempre sfruttate a fondo dalla regina dei portatili Nintendo e che Nokia ha invece deliberatamente ignorato nel vano tentativo di promuovere N-Gage come piattaforma di gioco 'seriosa'.

Fortunatamente *Pocket Kingdoms* segna un rincuorante cambio di rotta: il titolo Sega rappresenta il primo MMORPG per portatili al mondo e una possibile killer app per N-Gage. Il gioco è incentrato sulla costruzione e la difesa del proprio castello, e propone sezioni cooperative all'interno di dungeon. Formato da 400 parti diverse, ogni castello rappresenta la base del giocatore all'interno del gioco. Gli scontri hanno corso in un mondo persistente online, ed è quindi necessario dotarsi di un'ampia gamma di unità d'attacco e di difesa da schierare nel proprio castello al fine di proteggerlo in caso di assenza.

Pocket Kingdoms potrebbe rappresentare una svolta per l'N-Gage, facendone la prima console costantemente online al mondo. E il tutto rimanendo nel taschino del giocatore. Sarà interessante vedere la reazione degli utenti quando, impegnati in riunioni di lavoro, riceveranno un messaggio testuale che avverte di un assedio in atto ai danni del loro castello...





L'unico difetto rilevabile al momento sembra essere la banalità dei dialoghi. Un problema destinato a risolversi allorquando si comincerà a giocare con altri utenti online

Pathway To Glory

Nokia ■ Data d'uscita: ottobre

Pathway to Glory è uno strategico a turni basato sulla Seconda Guerra Mondiale e caratterizzato da diverse modalità di gioco: campagna classica in single player, multiplayer su un'unica console (in cui i giocatori si devono passare l'N-Gage), multiplayer per quattro giocatori tramite Bluetooth e sfida online. L'obiettivo degli sviluppatori è quello di fornire un'esperienza gratificante per i fan del genere, ma accessibile anche ai neofiti grazie a un sistema di ranking unico, che premia solo i giocatori in cooperativa. Invece di minuscoli sprite stilizzati, l'utente controlla individui ben distinguibili fra loro, il cui livello e la cui abilità aumentano dopo ogni missione completata. Una volta uccisi, i personaggi potenziati vengono rimpiazzati da soldati inesperti, per la disperazione del giocatore.

Portare uno strategico a turni su una console è sempre stato un compito improbo, ma il team di Nokia sembra aver fatto diligentemente i propri compiti. Gli sviluppatori hanno speso parecchio tempo sull'aspetto grafico, arrivando persino ad usare il motion capture per le animazioni dei minuscoli protagonisti. Ma il dettaglio estremo delle ambientazioni non è meramente cosmetico: gli ostacoli sbarrano la strada ai protagonisti, costringendo il giocatore a spendere più punti movimento per aggirarli. Gli edifici diventano trasparenti una volta che un'unità è al suo interno e la loro architettura ha un impatto reale sulle tattiche di gioco: stando troppo vicini alle finestre, i soldati diventeranno molto più vulnerabili al fuoco nemico. Si possono pilotare diversi veicoli e il terreno in 3D isometrico può essere sfruttato sul piano tattico.

In attesa di conoscere il funzionamento della modalità online e di vedere se la complessità grafica dei livelli e le ridotte dimensioni delle unità non causeranno problemi di visibilità, *Pathway to Glory* rimane un titolo estremamente promettente.

La grafica delle ambientazioni di *Pathway to Glory* è sicuramente notevole, ma una volta aggiunti soldati, veicoli ed icone il tutto potrebbe risultare eccessivamente confuso

HIDEO KOJIMA SNAKE EATER

Dove 'Snake' è la metafora di un cane pazzo, di un'infanzia vissuta in solitudine, di un'industria cinematografica senz'anima e della stampa specializzata giapponese

Arrivato all'età di 40 anni, sto cercando di mettere da parte gli aspetti economici del videogioco e di concentrarmi sullo sviluppo di grandi titoli. Non dovrei dirlo di fronte alla dirigenza di Konami, ma in futuro non voglio prestare attenzione ai soldi, ai dati demografici, ecc. Voglio diventare un freelance e creare i giochi che ho sempre sognato. Il lavoro creativo ha bisogno di un forte supporto finanziario, ma gli aspetti economici dell'industria dei videogiochi mi stanno lentamente consumando".

Hideo Kojima parla molto francamente mentre si rilassa nel proprio ufficio, situato in un grattacielo a Roppongi, un quartiere centrale di Tokyo. Solo qualche anno fa questa zona della capitale era associata agli aspetti più disdicevoli della vita giapponese, con i suoi hostess bar, la droga e la prostituzione, ma i palazzi in vetro e acciaio che affollano ora il quartiere gli conferiscono un aspetto più lindo, più futuristico. Un ambiente ideale per un uomo determinato a spingere sempre più in là la tecnologia videoludica, come dimostra dalla sua ultima creazione, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*.

I primi anni

Hideo Kojima nasce nel 1963. Interrogato sui suoi ricordi d'infanzia, rivela con un sorriso: "I ricordi più vividi di quand'ero bambino hanno a che fare con la morte. Una volta

sono quasi annegato in un fiume, sono stato attaccato da un cane rabbioso e sono stato quasi schiacciato da un treno mentre attraversavo i binari. Crescendo ho affrontato diverse esperienze quasi-mortali".

Quand'era ancora giovanissimo, Kojima traslocò con la propria famiglia da Tokyo alla piccola cittadina di Shirasaki, dove poté apprezzare l'oceano e la natura che circondava la sua casa. Ma quella vita bucolica venne bruscamente interrotta da un secondo trasloco, questa volta nel Kansai. Perso il contatto con la natura, Hideo si isolò e iniziò a giocare da solo, per poi dedicare le proprie attenzioni alla televisione. "I miei genitori mi costringevano a guardare la TV, dato che non avevano tempo per me", spiega Kojima. "Guardavo di tutto, ossessivamente: programmi d'intrattenimento, di cucina, di natura, documentari e anime. Il tema non era importante".

Essere lasciato a casa da solo ebbe un effetto pesante sul giovane Kojima. "Ci sono queste chiavi che in Giappone si chiamano kagi-ko, chiavi di casa, che vengono legate con una corda intorno al collo", spiega. "Io le avevo, dato che non c'era nessuno a casa quando tornavo da scuola. Era dura. Arrivavo a casa per primo e dovevo passare il tempo da solo, una cosa che odiavo: la casa era silenziosa e vuota. Ricordo ancora quella sensazione di solitudine e ancora oggi mi sembra strano tornare a casa dalla mia famiglia e scoprire che c'è già qualcuno che mi aspetta. Ogni volta che viaggio e sto in un hotel accendo la televisione appena entro nella stanza, solo per combattere la sensazione di solitudine".

Piccoli registi crescono

Da bambino, come molti suoi coetanei, Kojima sognava di diventare un astronauta. Col passare degli anni i suoi interessi sono passati dalla fantascienza ai thriller, e l'astronauta venne rimpiazzato da un poliziotto o un detective. Ma una costante rimaneva: Kojima voleva creare delle cose. "Da bambino volevo diventare un artista o un illustratore, ma non ne ero convinto a causa di un parente che era un artista: aveva sempre problemi di soldi e questo mi scoraggiava. All'epoca era opinione comune in Giappone che le scuole giuste e una sana educazione potessero portare a lavori sicuri e ben pagati. Era l'ideale nipponico: un regime con conseguenze negative per chiunque decidesse di non seguire la massa. I miei sogni di diventare un regista o uno scrittore si scontrarono con queste regole non scritte della società, il che mi complicò la vita, facendomi sentire solo e non accettato".

Ciononostante Kojima iniziò a scrivere delle storie brevi, coltivando l'ambizione di diventare scrittore fino al liceo. "Le mie storie, se vogliamo chiamarle storie, erano il mio passatempo", afferma, raccontando che mandò diverse delle sue opere a riviste giapponesi nella speranza di vederle pubblicate. "Purtroppo non venni mai pubblicato: le riviste volevano racconti di 100 pagine, ma i miei erano lunghi circa 400 pagine".

Kojima dirottò quindi la propria attenzione al cinema, lavorando diligentemente alla realizzare di cortometraggi per bambini con un amico che possedeva una 8mm. Ma ancora una volta i suoi genitori ne scoraggiarono l'indole creativa. "Questo mi fece sentire ancora più affranto", spiega. "La mia famiglia non ha mai capito le mie ambizioni. Dentro di me lo sapevo, quindi non dividevo più con loro le mie speranze e i miei sogni creativi. I miei amici si concentravano sulla loro educazione e passavano la maggior parte del proprio tempo a studiare. Avevamo un gruppo pop, ma era un semplice passatempo: i miei amici non hanno mai condiviso il mio sogno di potersi guadagnare da vivere grazie a un lavoro creativo, né nella musica né nel cinema".

Tempo di giochi

Terminata l'università, gli amici di Kojima andarono a lavorare in banche o compagnie assicurative. A quell'epoca l'industria dei videogiochi non godeva di particolare attenzione in Giappone e non sembrava granché indicata per un uomo che aveva scelto l'indirizzo economico per la propria laurea.

"Me lo ricordo bene", dice Kojima. "Tutti dicevano 'Non farlo, non farlo'. Poco tempo dopo essere entrato in Konami, andai a un matrimonio dove mi fu richiesto di fare un brindisi. In Giappone chi parla viene sempre presentato brevemente e il cerimoniere disse quindi agli invitati: 'Questo è Hideo Kojima, un uomo dal grande talento, che sta buttando via in Konami'. Incontrai anche un compagno di università sul treno che mi chiese semplicemente 'Perché?' mentre scuoteva la testa. Ma la gente adesso ha cambiato opinione: adesso mi accolgono con grande ammirazione. Comunque non credo che mia madre abbia mai detto ad anima viva che lavoro nell'industria dei videogiochi".

Il primo lavoro di Kojima in Konami fu come assistente su un progetto piuttosto importante: il seguito di *Antarctic Adventure* per MSX, titolo che riscosse un successo notevole. "Presentai tonnellate di idee", ricorda. "La mia scrivania era sepolta da fogli e appunti. Ero così impegnato e volevo darmi da fare in maniera così concreta che non andavo quasi mai al bagno. Lavoravo da pazzi, dalla mattina all'alba fino a tarda notte. I miei colleghi erano preoccupati per la mia ossessione per il lavoro, ma non gli prestavo mai attenzione. Dopo una giornata lavorativa potevo sentirmi svuotato, ma durante la notte sognavo il progetto e in sogno mi venivano nuove idee, così il giorno dopo ero zeppo di nuove idee originali. Alla fine uno dei miei capi mi si avvicinò e mi disse 'Ok Kojima, rilassati. Abbiamo un nuovo progetto per te".

Kojima lavorò su diversi titoli a 8bit durante gli anni '80, titoli che comprendono, naturalmente, i primi due episodi di *Metal Gear*. Entrambi rappresentarono un buon

La mimetica rossa è poco indicata nella giungla verdeggiante, come fa notare lo 0% riportato dal misuratore del coefficiente di mimetizzazione (sopra). Quella a tema 'corteccia d'albero' (Tree Bark) è molto più indicata

> "I ricordi più vividi di quand'ero bambino hanno a che fare con la morte. Sono quasi annegato in un fiume, sono stato attaccato da un cane e quasi schiacciato da un treno"

Snake può sfruttare in maniera inedita elementi scenografici per arrecare offesa al nemico. Il nuovo trailer realizzato da Kojima per l'ultimo E3, mostra l'agente sbarazzarsi di una guardia facendoci rotolare contro un barile nonché aprire il fuoco da postazioni mitragliatrici e di cannoneggiamento (in foto)

Mangiatore di serpenti

Uno dei temi principali di *MGS3* è la sopravvivenza. Dal momento in cui Snake viene abbandonato in territorio nemico, ha corso un processo di deperimento fisico da contrastare attingendo alla fauna e alla flora locale. Se non si provvede a combattere la fame, la mira perde precisione, i movimenti si fanno meno scattanti, le ferite si rimarginano più lentamente... e lo stomaco comincia a borbottare (col rischio di attirare l'attenzione di guardie armitrotte).

Il menù proposto da *MGS3* comprende una vasta gamma di alimenti come frutta, funghi ("sono i preferiti di Miyamoto", scherza Kojima mentre Snake ne strappa uno dalle radici di un albero), pesci, granchi, rinoceronti, scorpioni, uccelli di bosco, avvoltoi (i cadaveri delle guardie sono ottima esca), caimani, alligatori e ovviamente serpenti. Ogni prodotto della natura raccolto finisce in un apposito inventario dei cibi. Il giocatore sarà poi libero di scegliere il momento più opportuno per nutrirsene badando a considerare le conseguenze della decomposizione. Ingerire cibo avariato può portare all'avvelenamento di Snake, a detrimento della sua resistenza fisica. Ma laddove per la fruttà non c'è niente da fare (va assunta nel breve periodo), per gli animali esiste una soluzione: piuttosto che ucciderli è possibile addormentarli con un dardo anestetizzante in modo da preservarne la freschezza.

Ad ogni modo, nella sventurata ipotesi in cui Snake ingerisca materia velenosa è possibile disintossicarsi con il più logico dei sistemi. Kojima mostra la procedura entrando nel menù dell'inventario e prendendo a ruotare vorticosamente il modello poligonale di Snake dopo averlo precedentemente ingozzato di carne di serpente. Ritornato al gioco vero e proprio, Snake saluta i presenti vomitando. "Volendo puoi anche aspettare che l'organismo si liberi del veleno autonomamente", puntualizza Kojima.

Chiamatemi camaleonte

Le dinamiche stealth guadagnano una nuova opzione tattica con l'introduzione della mimetizzazione. L'inedita estensione dell'area percettiva significa maggior esposizione allo sguardo, ed è qui che entra in gioco uno degli aspetti più intriganti di *MGS3*. Il grado di mimetizzazione di Snake viene indicato in valore percentuale da un apposito rilevatore posto nell'angolo in alto a destra dello schermo. Detta percentuale varia a seconda della quantità di luce che investe Snake, della sua postura (eretto, accucciato o steso) e del suo movimento. Ma soprattutto dipende dal colore dei suoi vestiti e del suo volto. Konami ha svelato una serie di mimetiche e pattern di mimesi facciale che Snake potrà indossare per 'fondersi' al meglio con la scenografia. Stazionare eretti nell'erba alta con indosso una mimetica bianca (Snow) significa avvistamento immediato, mentre distendersi avvolti in una mimetica più appropriata può rendervi così invisibili da esporre al rischio di venire avvicinati e urtati in testa da guardie inconsapevoli.

La scelta della mimetica passa per un inventario richiamabile mettendo il gioco in pausa. Al che verrebbe da temere un'esperienza dal ritmo singhiozzante, con il giocatore a fare da pendolare fra il guardaroba di Snake e la giungla. In realtà, quella della mimetizzazione è solo una variabile strategica nell'ambito della tradizionale dinamica stealth. Lo scopo del gioco non è fare in modo che il rilevatore di mimetizzazione riporti sempre il 100%. È una mera questione di opzioni. Pensate alle mimetiche come ad una sorta di evoluzione delle scatole di cartone di *MGS2*. In ogni caso, ogni mimetica elencata nell'inventario indica a lato di quanto aumenterebbe o diminuirebbe il valore percentuale indossandola, il che velocizza il processo di scelta.

successo per Konami, pur non arrivando ai fasti, per esempio, delle serie di *Castlevania* o *Contra*, che nel proprio periodo d'oro vendettero milioni e milioni di copie. Kojima passò poi a produrre giochi per PC Engine e 3DO, ma ci volle un bel po' di tempo prima che conquistasse la scena internazionale con un titolo ormai seminale, *Metal Gear Solid* per PlayStation.

No al nucleare

Gli ultimi lavori di Hideo Kojima si concentrano sulla minaccia delle armi nucleari. Nonostante la violenza che circonda questi temi, è possibile apprezzare una costante ricerca della pace. Questa dicotomia deriva in larga parte dall'infanzia di Kojima stesso. "I miei genitori sono nati negli anni '30 e hanno vissuto la guerra", spiega Kojima. "Mio padre era solito raccontarmi storie sui bombardamenti di Tokyo e di come perlustrasse le strade in cerca dei feriti causati dalle bombe e dagli incendi. Mi diceva che aveva portato bambini feriti in luoghi sicuri. Le sue storie hanno avuto un incredibile impatto su di me.

"Credo che mio padre mi abbia influenzato più di quanto riesca ad immaginare, nonostante non condividessimo i medesimi interessi. Lui era troppo giovane per entrare nell'esercito, ma aveva voluto arruolarsi in marina e combattere per la propria nazione: a volte indossava anche l'uniforme. Al tempo stesso era contrario alla guerra: era come se camminasse su una lama di rasoio. Odiava gli americani a causa della guerra, ma invecchiando conobbe gli Stati Uniti, li accettò e alla fine si innamorò della cultura americana. Credo di condividere la medesima ambiguità con mio padre".

Kojima ritiene che l'età di suo padre all'epoca del conflitto sia stata determinante nel poter poi accettare la cultura americana: secondo lui, se fosse nato qualche anno prima, avrebbe odiato gli americani anche dopo la guerra. L'oggetto della conversazione passa quindi a come la popolazione giapponese abbia vissuto il periodo postbellico, con truppe americane deputate a sorvegliare la nazione per diversi anni. "Qualche anno fa lo Smithsonian Institute di Washington ha tenuto una mostra incentrata sulle bombe atomiche di Hiroshima e Nagasaki", dice Kojima. "La mostra esaminava le conseguenze per il popolo giapponese e causò parecchia commozione negli USA, dato che la maggior parte degli americani ritiene che le bombe abbiamo posto fine alla guerra. Moltissimi giapponesi non sono della stessa opinione. Ma l'opinione pubblica si modifica col tempo. Il solo fatto tragico e indiscutibile è che le bombe hanno ucciso un sacco di gente innocente".

Metal Gear Solid 3 continua a dimostrare l'ossessione di Kojima per le armi nucleari, ma dalla prospettiva della guerra fredda: "Durante la guerra fredda, USA e URSS svilupparono armi nucleari sempre più potenti. Le due superpotenze si fronteggiavano e il mondo intero temeva per l'esistenza del genere umano. Oggi la situazione è cambiata, ovviamente, e Russia e Stati Uniti hanno migliorato la propria relazione, ma era così incredibilmente idiota che il futuro dell'umanità fosse nelle mani di quelle due uniche nazioni. Con *Metal Gear Solid 3* voglio mostrare questo dualismo e raccontare una storia ambientata nel periodo in cui due superpotenze per poco non distrussero il nostro mondo".

Dato il periodo storico, Snake non può fare affidamento sui sistemi di indagine hi-tech visti nei precedenti episodi. Nessun radar mostra la planimetria dell'area o il cono visivo del nemico. In compenso esiste una sorta di sonar terrestre e agendo sullo stick analogico destro è possibile perlustrare l'area al di là dei confini dello schermo traslando lo scenario nelle otto direzioni

> "Con *Metal Gear Solid 3* voglio raccontare una storia ambientata nel periodo in cui due superpotenze per poco non distrussero il nostro mondo"

Mentre la sequenza d'apertura mostra Snake paracadutarsi in territorio sovietico, si può intervenire a livello registico agendo sul tasto R1 per modificare l'angolo di ripresa. Qualche minuto più tardi si potrà fare altrettanto osservando attraverso il binocolo impugnato da Snake ciò che quest'ultimo semplicemente commenta durante la normale inquadratura dall'esterno

Per questo motivo il gioco ha un evidente look retrò sin dalla splendida sigla d'apertura, realizzata da Kyle Cooper (anche autore di quella di *MGS2*) e ispirata ai film di spionaggio (e di James Bond in particolare) degli anni '60 e '70. Ma la serie di *Metal Gear Solid* potrebbe adattarsi allo scenario politico di questi ultimi anni? "Se continuerò a lavorare sulla serie in futuro e se qualcuno nuovo e più giovane non prenderà il controllo, voglio stare più al passo coi tempi, ma non credo che questa linea di pensiero sarebbe apprezzata da una dirigenza più giovane".

Controllo totale

È un fatto risaputo che Kojima ami avere il controllo totale nello sviluppo dei propri giochi, farsi coinvolgere in ogni aspetto di questo processo, dalla sceneggiatura alla regia delle cut-scene. Avendo il controllo su tutto, Kojima ritiene, comprensibilmente, che la sua personalità possa rispecchiarsi più accuratamente nel prodotto finito. Ha realizzato da solo la maggior parte della trama di *MGS3*, e così spiega da dove vengano le sue idee: "Leggo un sacco di libri di storia contemporanea e di socio-economia per lavoro, e nel tempo libero leggo un sacco di fiction. Leggo davvero tanto. Di solito collaboro con Fukushima-san, che realizza gli scenari per i giochi di cui scrivo la trama, e ci motiviamo a vicenda. Spesso ho problemi a ricavare abbastanza materiale buono dalla guerra fredda da ispirarmi creativamente, ma leggo parecchia fiction di quel periodo storico e cerco di immaginare come vivessero gli agenti. È impossibile avere qualcosa di accurato al 100%, ma mi trasmette un'immagine credibile degli anni '60.

"Quando lavoro sulla serie di *Metal Gear Solid*, devo essere un tutt'uno con Snake e mettermi al suo posto. Le volte che accade mi tengo lontano da influenze che potrebbero distrarmi. È difficile isolarsi, ma è necessario se voglio tenere intatte le idee originali".

Sembra che il terzo *MGS* avrà come minimo la stessa dose di dialoghi del suo predecessore, il che non farà piacere a chi ha sempre criticato Kojima per le sue velleità da regista. "È proprio come dice chi critica!", esclama. "I videogiochi includono entrambi gli

Vecchie e nuove conoscenze faranno la loro comparsa in *MGS3*. Il trailer mostra personaggi come Sniper Wolf (love story inside?), Revolver Ocelot (con diversi anni in meno), una spia dall'ambiguo nickname di 'The Boss' (in foto. Sì, è una donna), il Maggiore Tom (supervisore di Snake), lo scienziato Sokolov (creatore del primo Metal Gear), un brutale 'Colonnello'... e Raiden. Quest'ultimo potrebbe essere uno scherzo di Kojima. O la risposta a mille domande...

"La stampa specializzata giapponese fa cagare. La maggior parte dei giornalisti non sono preparati. È difficile anche considerarli creature intelligenti"

aspetti: potrei eliminare la storia e creare un gioco interamente basato sullo stealth, ma sono convinto che il pubblico non lo apprezzerebbe. Bisogna tenere desta l'attenzione del giocatore e creare un senso di responsabilità verso i personaggi e il mondo in cui si trovano a vivere. Se eliminassi la trama, molta della magia si perderebbe. Se il giocatore ha una missione, ci deve semplicemente essere una storia che motivi il giocatore a comportarsi in una certa maniera".

Perché non fare un vero film di *Metal Gear Solid*, con Snake protagonista del grande schermo? Kojima ci pensa per qualche secondo. "Non è che non voglia vedere un blockbuster ispirato al gioco", dice. "Ma devo ammettere che faccio fatica ad immaginare un film che abbia a che fare con la trama di *Metal Gear Solid*. Sarebbe un film che parla di un robot gigantesco e un gran numero di boss..."

Eppure c'è una tendenza generale a convertire proprietà videoludiche in pellicole cinematografiche... "Ho visto 'Resident Evil' ed entrambi i film di 'Tomb Raider'", afferma Kojima con una smorfia. "Credo che a Hollywood manchino buone idee e vogliano capitalizzare sui nomi famosi. È semplicemente questa la ragione per cui abbiamo tutti quei film basati sui videogiochi. Sfortunatamente l'industria videoludica sembra avere il medesimo problema nel trovare nuove idee. L'industria del cinema e quella dei videogiochi sono ciniche: tutto dev'essere indirizzato verso le masse, spesso senza che ci sia la minima traccia di un significato più profondo trasmesso dai creatori".

Non è questo un riflesso della società moderna in generale? Kojima è d'accordo: "Ogni prodotto realizzato oggigiorno è molto più commerciale (che in passato). L'anima è scomparsa del tutto: ci sono solo scatole vuote, realizzate seguendo delle regole monotone. È colpa dell'avidità, che sta uccidendo l'anima. L'avidità può uccidere tutto. La necessità di creare o raccontare storie è alla base dell'anima, il suo cuore, e senza il cuore non c'è nulla.

"Non mi dispiace vedere giochi che diventano film, ma non mi piacciono i giochi su licenza. Prendete *Enter The Matrix*, per esempio, dove gli sviluppatori hanno preso qualcosa da qui e qualcosa da lì, del film, solo per realizzare un gioco mediocre".

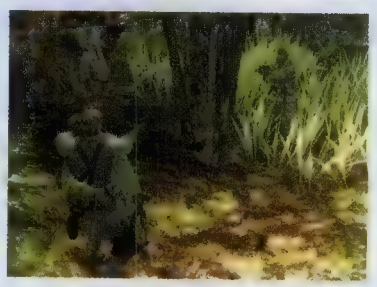
Opinioni esplicite

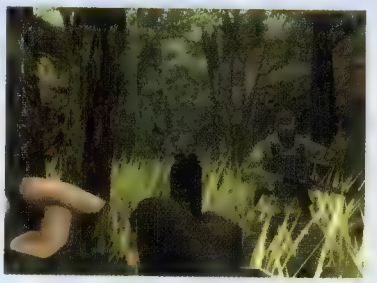
Il commento sul lavoro di Dave Perry e soci non deve stupire se si conosce Kojima. Il producer è famoso per la sua schiettezza nell'esternare le proprie opinioni, ed è ormai cosa nota lo scontro fra lui e una delle più famose riviste di videogiochi giapponesi. "La stampa specializzata giapponese fa cagare", afferma eloquentemente. "La maggior parte dei giornalisti giapponesi che vengono qui per un'intervista su *Metal Gear Solid* non sono preparati, non hanno fatto alcuna ricerca ed è difficile anche considerarli creature intelligenti. Potete pubblicarlo".

Chiaro, no? Ma non è finita. "Sono certo che la maggior parte dei giornalisti di videogiochi in Giappone non siano nemmeno giornalisti, ma solo degli idioti fatti e finiti", prosegue Kojima. "Per noi è facile confrontare la qualità dei giornalisti giapponesi con quelli di altre parti del mondo quando visitiamo l'E3 o l'ECTS, e questo fatto mi manda in bestia".

Forse è meglio cambiare completamente argomento e parlare, per esempio, dell'idea utopistica di un'industria videoludica basata su un'unica piattaforma, dove la tecnologia possa stabilizzarsi e fornire una solida base per gli sviluppatori. "L'industria dei videogiochi dipende dalla tecnologia. E a me sta bene così", dice Kojima. "Personalmente mi piace pensare ai videogiochi come a qualcosa di fresco. Non voglio giocare ai miei titoli vecchi: a dire il vero non li voglio nemmeno vedere. Non ci sarà mai un hardware perfetto. Ci saranno sempre nuove macchine e nuove piattaforme. Queste evoluzioni faranno progredire il settore".

E forse questo serve anche a trovare la motivazione per andare avanti dopo ben 18 anni in Konami. "La motivazione è sempre la stessa di prima", afferma Kojima. "Ma non credo che i miei colleghi condividano la medesima passione: probabilmente si considerano i classici colletti bianchi in una società multinazionale. Un risultato logico in un settore che cresce costantemente e diventa sempre più mainstream". Indiscutibile, chiaro, schietto. A questo punto non rimane altro che chiedere a Kojima chi raccoglierà la sua eredità culturale. "Il DNA che ho creato con *Metal Gear Solid* continuerà a vivere in altri giochi", dichiara. "Potete già vederlo in *Splinter Cell* o *Syphon Filter*: questi giochi fanno parte della mia eredità". Viene da chiedersi se anche i loro creatori siano altrettanto loquaci...





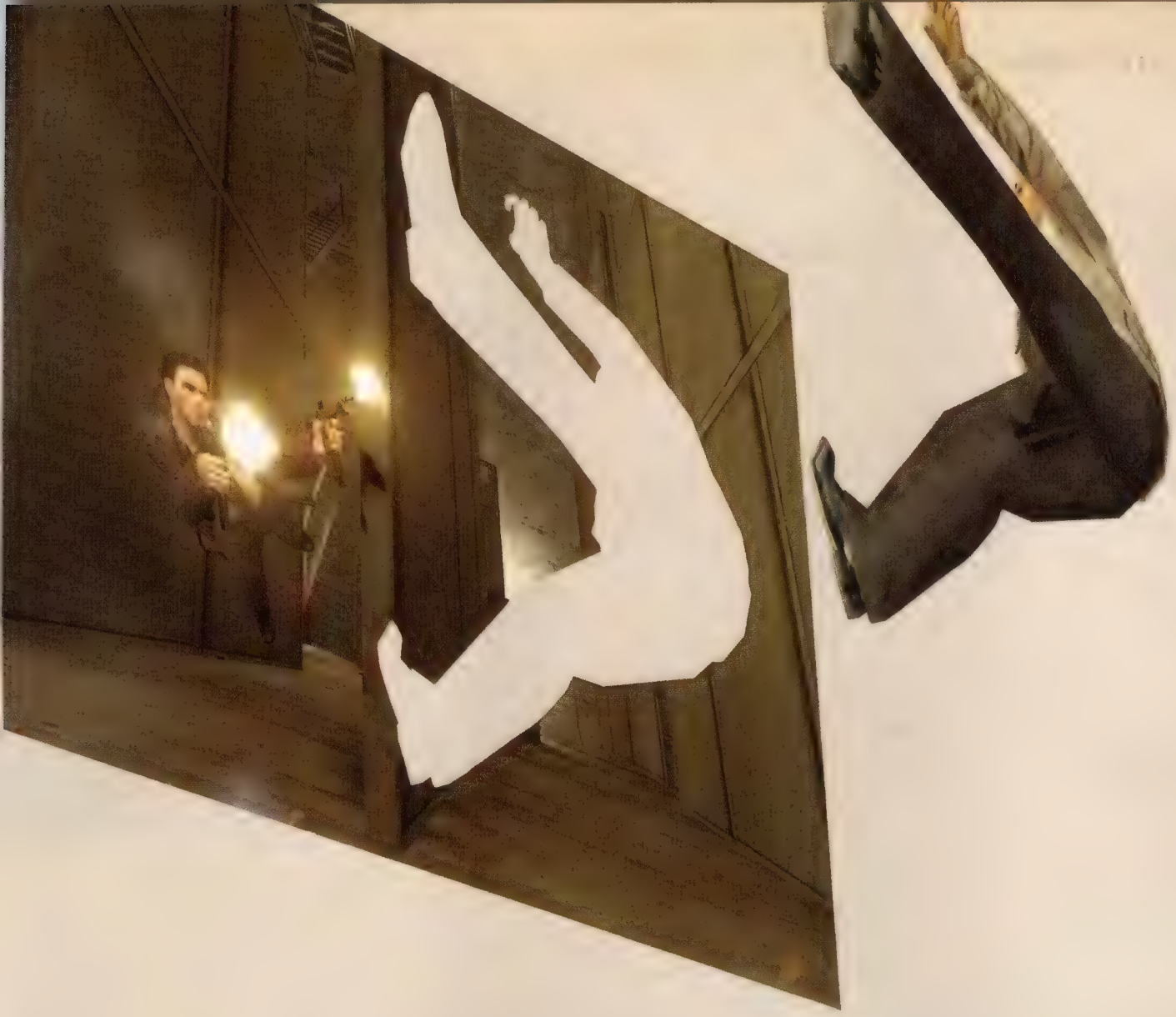
Il nuovo sistema di combattimento corpo a corpo battezzato CQC (Close Quarters Combat) consente di sbarazzarsi delle guardie in maniera più creativa (in alto), mentre la possibilità di sfoderare la pistola trattenendo un ostaggio e di sparare in prima persona aiuta a uscire dalle situazioni critiche

Tenetevi forte

MGS3 propone un livello di interazione con la scenografia inedito per la serie. È possibile sparare attraverso vetrate e superfici dallo scarso potere d'arresto (in relazione all'arma impiegata), far esplodere o spingere barili di carburante e quant'altro. Ovviamente le guardie sono consapevoli quanto il giocatore di questa caratteristica, pertanto rifugiarsi in un tronco d'albero cavo non è sufficiente a proteggere dalle loro pallottole.

Il movimento dell'erba alta viene percepito dal nemico, ma è anche un utile alleato quando si va a caccia di cibo. "Qualcosa si muove", sussurra Kojima mentre avanza nella vegetazione. Da una visuale in prima persona segue un fremito nell'erba davanti a sé, quindi estrae il visore termico. "Oh, è una rana! Buona!", dice mentre a video un ammasso rossastro saltella ignaro di avere una SOCOM puntata contro.

Il ponte qui raffigurato offre un altro esempio di come fisica e interazione con lo scenario amplifichino la libertà di approccio ad ogni situazione. Sparando alle corde (o tagliandole con il coltello), le assi di legno si piegano sotto il peso delle guardie, facendole eventualmente precipitare nella gola sottostante. Muovendo Snake sul medesimo ponte, la sua traiettoria viene influenzata dalle pendenze del caso costringendo ad agire sullo stick analogico per compensare. Fortunatamente Snake è in grado di aggrapparsi da solo nel caso dovesse scivolare nel vuoto. A patto che non sia debilitato dalla fame.



Effetto moda

Dapprima un singolo gioco inaugura un nuovo stile grafico o metodo di programmazione, e l'attimo dopo non puoi caricare un gioco che non lo riproponga. Ma come accadono queste rivoluzioni? Videogiochi cerca la risposta

Max Payne si risveglia all'interno di un ospedale. Trascinandosi giù dal letto, manda all'aria un vassoio di attrezzi medici, e arrancando per i corridoi la distruzione continua, con monitor e macchinari che finiscono rovinosamente a terra.

Un inizio folgorante. Le allucinanti routine fisiche simulate in *Max Payne 2* regalano alla ripresa di conoscenza di Payne un'immediatezza che un mondo 3D inanimato non potrebbe mai raggiungere.

Eppure, mentre Payne si riprende dallo stordimento, il mondo digitale appare sempre meno sensato: Max può centrare nemici a una cinquantina di metri di distanza, ma non è in grado di attraversare un misero ufficio senza impedire che almeno un vaso di fiori cada al suolo. La fisica ragdoll che fa schizzare in aria i corpi centrati dalle esplosioni di granate è spettacolare, ma la paranoia del protagonista sembra quanto mai giustificata nel vedere stanze su stanze zeppe di oggetti impilati che aspettano solo di essere urtati, come se si trovasse imprigionato in una pellicola di Zucker & Zucker.

Semmai Payne avesse occasione di fuggire dal suo mondo, non troverebbe sollievo altrove. Il 2004 è l'anno della fisica, con esponenti del calibro di *Half-Life 2*, *Halo 2* e *Doom 3* incentrati sullo sfruttamento di sofisticati algoritmi.

Per farla breve, la fisica è entrata nel videogioco in maniera assolutamente tradizionale. Da un giorno all'altro la tecnologia alla base di queste routine è diventata quasi standard, e in molti casi verrà utilizzata in maniera inappropriata o comunque non ottimale, proprio come è accaduto con lo scrolling parallattico o il bilinear filtering o il cel shading all'epoca dei rispettivi debutti. A volte, come nel caso del bilinear filtering, la diffusione di queste tecniche è dipesa dall'arrivo di nuovo hardware capace di gestirle senza sforzo. Nel caso del cel shading si è trattato invece di una questione di 'moda', anche se la

tecnica ha tratto sicuramente beneficio dall'hardware più potente. Occasionalmente, come nel caso delle routine fisiche, il merito va attribuito ad uno specifico venditore di software: *Max Payne 2*, *Halo 2* e *Half-Life 2* incorporano tutti le API preconfezionate di Havok.

"Spesso il fatto che queste tecniche appaiano istantaneamente è solo un'illusione", afferma **Chris Kingsley**, direttore tecnico di Rebellion. "Quante volte avete sentito di un attore che riscuote successo al debutto, per poi scoprire che calca le scene da anni? È lo stesso nei videogiochi. Un sacco di effetti sembrano arrivare di colpo, ma in realtà hanno impiegato parecchi anni per passasse dallo stato di idea a qualcosa di apprezzabile nei videogiochi allineati sugli scaffali dei negozi".

La potenza computazionale a disposizione dei programmatori costituisce di solito la determinante fondamentale. Molte tecniche grafiche, per esempio, vengono sperimentate inizialmente in ambito accademico, spesso neppure in tempo reale. "Una volta che la tecnologia hardware è dotata di certe caratteristiche o raggiunge un determinato livello di potenza, si aprono tutte le porte (o per meglio dire, le dighe)", aggiunge Kingsley.

Sebbene sia spesso il nuovo hardware a favorirne il debutto, a volte il successo di un 'look' o di una tecnica particolare è riconducibile a una sorta di 'mania', una moda che si basa comunque sul progresso tecnologico. "Un

"Un sacco di effetti sembrano arrivare di colpo, ma in realtà hanno impiegato parecchi anni per passasse dallo stato di idea a qualcosa di apprezzabile nei videogiochi allineati sugli scaffali dei negozi"

Effetto 1: cel shading

Mark Baker, programmatore capo, Climax (ha lavorato al cel shading su PS2 quando era in SCEE qualche anno fa)

"Il cel shading è interessante perché sembra sia stato sviluppato autonomamente da un diverso numero di persone nello stesso istante: ciononostante è probabile che siano stati tutti ispirati dai paper presentati al Siggraph e dagli shader per Max e Maya.

"*Jet Set Radio* è stato uno dei primi giochi ad utilizzare massicciamente il cel shading, anche se *Zelda: The Wind Waker* è probabilmente il titolo più conosciuto, a causa della netta differenza coi precedenti capitoli della serie. Per diverso tempo la grafica cartoonesca e stilizzata ha costituito un obiettivo per gli sviluppatori e la notevole potenza di questa generazione di console ne ha elevato la libertà creativa in modo tale che potessero utilizzarla. La tecnica originale di cel shading è stata rifinita, ma i principali miglioramenti sono dipesi dalla comprensione dei differenti stili che è possibile creare. Come per tutti gli effetti grafici, il cel shading dev'essere sfruttato per aggiungere anziché sottrarre qualcosa all'esperienza visiva.

"A dire il vero preferirei accantonare il termine cel shading per un più generico 'RNF' ovvero rendering non-fotorealistico. Il termine RNF fornisce una descrizione più accurata dei requisiti del gioco. Per titoli come *Splinter Cell*, il realismo è appropriato e migliora l'esperienza ludica. Per molti altri è preferibile una grafica più stilizzata: ciò non significa imitare i cartoni, ma piuttosto creare un'identità visiva peculiare per ogni gioco.

"*XIII* e *Teenage Mutant Ninja Turtles* sono esempi eccellenti della maturazione delle tecniche di RNF: in entrambi, le tecniche di rendering sono, giustamente, secondarie rispetto allo stile complessivo e al 'look'".

esempio che mi viene in mente è quello del lens flare su N64", ricorda **Steve Ellis** di Free Radical Design, che rammenta la comparsa dell'effetto in *Turok*. "A un certo punto sembrava che ogni nuovo gioco dovesse battere i precedenti, aumentando la complessità del proprio effetto di lens flare". Al giorno d'oggi, grazie al cielo, il lens flare viene utilizzato in maniera meno invadente. È sempre stata una tecnica alquanto bizzarra negli sparatutto in prima persona dal momento che simula un effetto prodotto dalle lenti di una telecamera piuttosto che dall'occhio umano. Col tempo gli sviluppatori hanno imparato a non abusarne trasformandolo in un più realistico effetto 'abbaglio solare'.

Ellis ricorda un altro effetto che ha seguito la medesima evoluzione, il motion blur. Come spesso accade, la tecnica si è diffusa più velocemente di un'influenza asiatica, finendo per perdere gran parte del proprio appeal prima ancora che gli sviluppatori potessero pensare a come sfruttarla in maniera adeguata.

Il caso CD-ROM

L'esempio più classico di insanità mentale quando si parla di sviluppatori alle prese con una nuova tecnologia è rappresentato senza dubbio dall'avvento del CD-ROM a metà anni '90. Improvvisamente liberi dalle limitazioni di spazio che li avevano perseguitato fino a quel momento, gli sviluppatori fecero a gara per 'sfruttare' il nuovo medium, riempiendo i CD di ogni tipo di porcheria possibile e immaginabile.

"È interessante notare come l'industria senta il bisogno di riempire al massimo qualsiasi spazio disponibile o di sfruttare ogni tipo di nuova tecnologia, prima ancora di chiedersi se sia effettivamente necessario da un punto di vista artistico", dice **James Hannigan**, compositore attualmente impegnato sulla colonna sonora di *Evil Genius* (Elixir Studio). "A livello musicale, questo significherebbe 'riempire' un CD, o un DVD adesso, registrando l'orchestra più ampia che possiate immaginare, o mixando musica in 5.1, a prescindere dal fatto che questo aggiunga qualcosa o meno all'intera esperienza".

Harry Holmwood, direttore marketing di In2Games ed ex-direttore generale della softco Pure Entertainment a metà anni '90, ricorda chiaramente l'effetto debilitante che sortì l'arrivo del CD-ROM in campo videoludico: gli sparatutto per CDi e 3DO dove i fondali prerenderizzati venivano caricati in streaming dal CD erano fantastici a vedersi. Almeno finché il giocatore non si rendeva conto che le navicelle nemiche facevano parte anche loro del fondale, con le esplosioni che vi venivano semplicemente sovrapposte finché non scrollavano fuori dallo schermo. Imbarazzante poi il caso di *Mad Dog*

Effetto 2: texture mapping

Glenn Corpes, direttore tecnico, Climax London

"Dopo essere passato dall'Amiga al PC intorno al 1992, stavo sperimentando alcune routine poligonali (le fantastiche modalità byte-per-pixel delle schede VGA rendevano la cosa estremamente semplice) e riuscii ad ottenere il gouraud shading.

"Ero particolarmente compiaciuto di me stesso, finché non ho visto delle schermate di *Ultima Underworld* che mi hanno annichilito: c'erano texture praticamente intorno ad ogni cosa. All'epoca sembrava un risultato straordinario, anche se in quella finestrella minuscola. Mi ci è voluto un po' per capire che, in un certo senso, quello era un semplice gouraud shading bidimensionale. *Ultima Underworld* mi ha fornito l'ispirazione per creare il motore grafico di *Magic Carpet* che, nel suo piccolo, ha portato alcune innovazioni come traslucidità variabile, geometria animata, riflessi e, ehm, forse troppa nebbia...

"Il texture mapping ha permesso ai primi giochi 3D di compiere un notevole passo in avanti in termini di dettaglio. L'hardware PC ha iniziato a supportarlo direttamente all'incirca dal 1995 ed era l'unica maniera pratica per ottenere qualcosa di bell'aspetto su PlayStation.

"La potenza di quelle macchine era talmente limitata che gli sviluppatori dovevano lavorare su un numero esiguo di poligoni: una nave spaziale composta da alcuni tetraedri incastrati fra loro aveva un aspetto decisamente migliore con qualche dettaglio disegnato sulle fiancate.

"Sarei sorpreso se in futuro qualcosa avesse lo stesso impatto che ebbe il texture mapping all'epoca".

Magic Carpet (PC, 1994)

Effetto 3: slow-motion

Chris Kingsley, direttore tecnico, Rebellion

"Ho visto diverse tecniche venire impiegate in un sacco di giochi dopo che qualcuno le ha sperimentate per la prima volta. La prima che mi viene in mente, e che mi tocca da vicino, è l'effetto slow-motion.

"L'abbiamo utilizzato in *Aliens Vs Predator* su PC come bonus per i giocatori più bravi: lo chiamavamo 'modalità John Woo' in omaggio al sommo regista che ci aveva ispirati. Ogni personaggio aveva espressioni facciali ed emozioni, e il giocatore poteva colpire singole parti del copro degli Alieni, ma un sacco di gente non poteva notare queste caratteristiche a causa del ritmo frenetico del gioco. Lo slow-motion ci ha permesso di sottolinearle.

"Ci ha fatto piacere vedere il medesimo effetto comparire in diversi titoli successivi, alcuni dei quali ci hanno addirittura fondato tutto il gameplay. La crescente popolarità dei film di azione made in Honk Kong e delle pellicole hollywoodiane che questi hanno ispirato, come 'Matrix', hanno reso gli effetti di slow-motion estremamente popolari dappertutto.

"Sono piuttosto contento che l'effetto ci sia riuscito perfettamente al primo colpo: non rallentammo il tempo solo visivamente, ma anche sonoramente. L'effetto si innescava quando il giocatore si trovava faccia a faccia con un nemico. Successivi sviluppi di questa tecnica hanno visto lo slo-mo più sotto il controllo del giocatore e con qualche effetto in più, ma senza modifiche sostanziali rispetto al nostro lavoro iniziale".

***Virtua Fighter* per Saturn. La console Sega usava sprite bidimensionali adeguatamente distorti piuttosto che poligoni 3D. Una tecnica che necessitava di meno potere computazionale, ma poco conosciuta all'epoca**

McCree, dove l'utente doveva in un certo senso aspettare che la tecnologia lo raggiungesse. "In *McCree* il giocatore usava una lightgun per sparare a un cowboy", ricorda Holmwood. "L'unico problema era che quando si sparava, il disco caricava per qualche secondo, e poi si poteva finalmente vedere il cowboy che si piegava e cadeva a terra! Direi che inficiava notevolmente l'illusione". Potrà sembrare ridicolo al giorno d'oggi, ma prima dell'arrivo delle texture gigantesche gli sviluppatori non sapevano in che altro modo sfruttare la capienza del CD.

"Ho lavorato su quello che era cominciato come un gioco per floppy disk, ma che col tempo è diventato un titolo per CD-ROM, l'ultimo ritrovato", dice Holmwood. "Era una simulazione di combattimenti navali estremamente monotona: tutta schermate di radar e 'blip!' vari, realizzata per i fanatici del genere bellico.

"Una volta passati su CD-ROM ci siamo trovati con 649MB da riempire. Oltre allo schermo radar (su sui era incentrato tutto il gameplay), abbiamo dovuto permettere al giocatore di girare per la nave, andare nella sua cabina, prendere una tazza di tè (giuro) e poi tornare alla schermata del radar e ricominciare a guardare tutte quelle piccole icone. Poi abbiamo dovuto aggiungere delle cut-scene, così che quando una nave sparava un missile sarebbe apparsa una finestrella che mostrava la sequenza di lancio. E infine abbiamo aggiunto delle sequenze che illustrassero la storia.

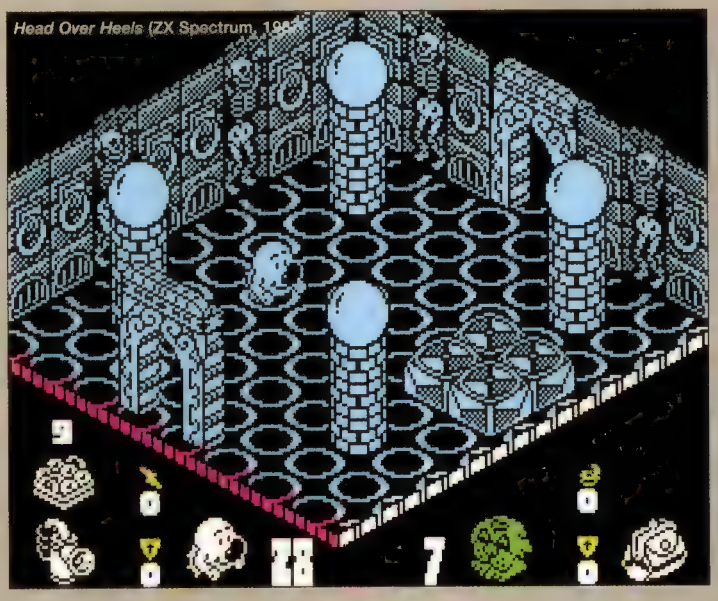
"Il tutto era ben realizzato e probabilmente ci ha permesso di vendere di più, dato che la gente voleva cose carine per mostrare la potenza dei propri lettori CD-ROM, ma non aggiungeva assolutamente nulla al gioco. Era come avere una fila di scimmie che balla sul tachimetro dell'auto della propria macchina".

Ma c'è di peggio, ovvero quando la nuova tecnologia o l'ultima moda si rivela addirittura controproducente in termini creativi, specie se è disponibile in hardware o in software come le API DirectX di Microsoft. Sebbene **Glenn Corpes**, direttore tecnico di Climax London, sia in grado di capire e applaudire la nascita del texture mapping via hardware, non può fare a meno di vederne i contro: i grafici hanno iniziato ad usare meno poligoni e ad affidarsi a texture più grandi, agevolati da una nuova generazione di software per la modellazione 3D sempre più indirizzato verso il design di personaggi per videogiochi. Quando il 3D ha definitivamente soppiantato il 2D, praticamente ogni titolo tridimensionale usava il texture mapping.

"Per certi versi è un peccato", sostiene Corpes. "Se il texture mapping non fosse stato implementato nell'hardware, forse oggi avremmo più sistemi grafici innovativi dato che i programmatori dovrebbero utilizzare una maggiore creatività. Vedremmo molti più giochi dallo stile unico, piuttosto che ondate di titoli che mirano al fotorealismo, ad eccezione di qualche gioco in cel shading. Ricordo quando ero alla presentazione in cui Sega ha annunciato Saturn, descrivendo come potesse generare solo sprite deformabili piuttosto che triangoli con texture. Ci fu parecchia sorpresa nell'auditorium e mi colpì il fatto che ci fossero così tanti programmatori 3D in quel luogo in grado di capire al volo l'importanza di questa cosa. Ovviamente poco tempo dopo vennero rilasciate le specifiche di PlayStation e un sacco di persone si innamorarono di come funzionava perché era piuttosto familiare. Penso che questo sia stato un fattore importante nel destino delle due macchine".

Effetto 4: 3D isometrico

Philip Oliver, amministratore delegato, Blitz Games



"Una cosa che ricordo prendere piede alla grande nei primi tempi di Spectrum ed Amstrad erano i giochi isometrici. Dopo l'esordio in *Ant Attack* di Sandy White e Angela Sutherland, ce lo siamo trovati da tutte le parti, in titoli come *Head Over Heels* e *Match Day*, e in gran parte della produzione Ultimate.

"Noi l'abbiamo usato in *Incredible Shrinking Sphere*, un clone di *Spindizzy*, e l'abbiamo sfruttato a fondo anche in *Ghostbusters II*.

"La prospettiva isometrica dava un'illusione di tridimensionalità che, molto semplicemente, non avevamo mai visto prima. C'erano così tante limitazioni tecniche all'epoca che se qualcuno scopriva come fare qualcosa di nuovo, noi tutti lo seguivamo a ruota. L'unico problema è che per un certo periodo tutti i nuovi giochi sembravano uguali.

"L'altro problema è che faceva andare tutto in maniera dannatamente lenta. E non dimentichiamo il famigerato problema di 'colour clash' dello Spectrum, che faceva sì che tutta la stanza fosse di un unico colore e il protagonista del gioco piuttosto difficile da individuare. Anche il sistema di controllo era complesso perché ci voleva un po' per abituarsi all'idea che bisognasse premere 'su' quando in realtà si voleva andare 'su e a sinistra'. L'arrivo di Amiga e Atari ST resero standard il controllo mediante joystick, quindi il movimento in un livello 3D divenne molto più intuitivo. Aggiungiamo una gestione dei colori decisamente migliore e una maggiore potenza computazionale e tutti fummo in grado di farlo funzionare meglio.

"Con PlayStation e le schede grafiche 3D per PC, il level design isometrico si è estinto, dato che potevamo lavorare su vero 3D. Sopravvive ancora su alcuni titoli per Game Boy, ma è comunque un'idea ormai obsoleta".

Ma di casi eclatanti che rientrano nella categoria 'scimmie danzanti' di Holmwood ce ne sono a iosa. Giocare ad alcuni vecchi titoli per PlayStation come *Loaded* o *Tunnel B1* o a giochi per PC come *Terracide* o *Forsaken*, per esempio, significava sciropparsi una serie di luci rosse e verdi emesse praticamente da ogni muro, veicolo e arma. I programmatori avevano scoperto di poter implementare poligoni gouraud shaded, quindi perché non farlo, anche quando non serviva? Proprio nello stesso periodo i menu di molti giochi diventarono tutto d'un colpo tridimensionali. Per poi tornare 2D quando gli sviluppatori si accorsero che questi menu non aggiungevano nulla se non altre ore perse a programmare routine su routine.

Allo stesso modo l'effetto 'bagliore' di *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* e *Wreckless* potrebbe diventare inflazionato in pochi anni, sostiene **Warrick Buchanan**, programmatore di Argonaut, così com'è l'abuso dell'environment mapping. "Mi vengono in mente i distributori automatici di *Soldier of Fortune*", dice Buchanan. "Erano prevalentemente piatti e, a causa dell'approssimazione con cui lavora l'environment mapping, facevano schifo a vedersi: la tecnica funziona al meglio su superfici che siano tutto meno che piatte".

Essere consapevoli dell'impatto transitorio che hanno i nuovi effetti speciali non equivale a deriderli. La promessa di qualcosa di nuovo (anche solo dal punto di vista grafico) è uno dei motori di quest'industria, e le scimmie danzanti di oggi possono diventare un caposaldo per i giochi di domani. Inoltre, senza adeguati effetti pirotecnici, i produttori di hardware farebbero parecchia fatica a convincere i giocatori a passare alla generazione successiva.

Dopo aver creato materiale siliceo sufficientemente potente, i produttori di console e schede 3D si affidano ai programmatori di giochi per venderne le caratteristiche ai giocatori. Il miglior esempio in questo senso è il boom

"La promessa di qualcosa di nuovo è uno dei motori di quest'industria. Senza adeguati effetti pirotecnici, i produttori di hardware farebbero fatica a convincere i giocatori a passare alla generazione successiva"

Secondo Warrick Buchanan di Argonaut, gli effetti di illuminazione di *Prince of Persia* potrebbero sembrare terribilmente datati una volta che le tecniche implementate diventeranno comuni in tutta l'industria

Effetto 5: Musica da CD

John Broomhall, direttore audio. Un veterano dell'industria con svariati titoli all'attivo, fra cui il recente *Pop Idol*

"La possibilità di riprodurre tracce audio da CD nei videogiochi è stato un fenomeno che ha preso piede all'istante, grazie all'introduzione dei supporti su disco. E questo ha portato sia pro che contro notevoli.

"Tutto d'un tratto l'alta fedeltà aveva preso il sopravvento, soppiantando le debolezze e le limitazioni della cosiddetta 'chip-music', ottenuta per via hardware. Eppure quel suono grezzo sembrava essere in qualche modo parte integrante dei videogiochi del passato.

"Sulla scia di *WipEout* i direttori marketing di tutta l'industria tormentarono i responsabili audio affinché includessero nella colonna sonora pezzi su licenza. Allo stesso tempo, compositori emergenti in ambito cinematografico ebbero l'opportunità di trovare spazio all'interno dell'industria del videogioco.

"Abbiamo quindi ottenuto della musica migliore? Be', di sicuro abbiamo avuto della musica nei videogiochi che suonasse meglio. Eppure l'utilizzo di tracce lineari in un medium interattivo ha aperto delle problematiche rilevanti che in pochi hanno avuto la pazienza, la visione, il tempo e il budget necessari per risolverle.

"Col tempo mi aspetto che la composizione musicale in questo settore diventi più sofisticata. Il nostro è un medium relativamente nuovo e sono curioso di vedere come i compositori affronteranno la sfida di trovarsi di fronte a un medium non lineare: le tracce lineari hanno fatto la propria parte, i sistemi basati su MIDI non suonano sufficientemente bene per la generazione cresciuta a DVD, e tutte le nostre ispirazioni vengono dal cinema, la precedente 'forma d'arte'".

delle schede acceleratici 3D di metà anni '90. I vincitori trionfarono grazie al corteggiamento degli sviluppatori e alla superiorità hardware: le schede Voodoo Graphics di 3Dfx non vantavano solo il bilinear filtering, assente invece nelle rivali come la PowerVR PCX di Videologic, ma erano anche molto più semplici da sfruttare per via delle lodate API Glide.

"I produttori di hardware si sforzano per far sì che la propria tecnologia sforni cose egregie, ma hanno bisogno dei programmatori per far arrivare tutto questo al pubblico più ampio dei videogiocatori", spiega Kingsley. "Frequento un sacco di conferenze sulla grafica e sul sonoro, e spesso vedo le medesime tecniche dimostrate quasi contemporaneamente sul nuovo hardware di produttori diversi. Questo agisce da catalizzatore per molti degli effetti che appariranno poi nei videogiochi".

E c'è ancora un sacco da aspettarsi: l'evoluzione della tecnologia ludica seguirà questo criterio anche nel futuro prossimo. Il direttore tecnico di Kuju **Adrian Hawkins** prevede la standardizzazione dell'anisotropic filtering e di altre tecniche simili via hardware, assieme alla maturazione di pixel shader hardware programmabili e di tecniche di illuminazione custom sulla prossima generazione di console. "Aspettatevi illuminazione BRDF (distribuzione bidirezionale dei riflessi), High Dynamic Range e Spherical Harmonics", predice.

"L'idea di generare bump mapping da modelli poligonali molto dettagliati, alla *Doom 3*, è destinata a perdurare nel futuro prossimo, anche se questo significherà in qualche modo un appesantimento nella produzione dei contenuti", sostiene Buchanan. "Credo che verrà sfruttata per generare displacement map e varie cose come superfici self-shadowing per pixel, e per ottenere effetti parallattici dipendenti con funzioni di illuminazione più complesse".

Gli sviluppatori sono anche impegnati a sfruttare al massimo le scoperte tecnologiche del passato. L'uso dei canali audio, per esempio, è esploso negli ultimi cinque anni, e l'audio tridimensionale è ormai diffuso, ma il risultato è stato troppo spesso una cacofonia inascoltabile fatta di musiche ed effetti multipli. "Per gli sviluppatori tutto questo significa meno problemi e più soluzioni", sostiene il veterano dell'audio **John Broomhall**. "Non posso fare a meno di pensare che il potenziale artistico del sonoro nei videogiochi debba ancora esprimersi realmente".

Effetto 6: Bilinear filtering

Adrian Hawkins, direttore tecnico, Kuju Action

Quake 2 (PC, 1997)

"Il bilinear filtering via hardware ha fatto la propria comparsa nei giochi 3D verso il 1996 e da allora è stato utilizzato praticamente in ogni titolo 3D. È arrivato grazie all'avvento delle schede acceleratici 3D per PC: queste schede permettevano di ottenere l'effetto via hardware, con un dispendio computazionale minimo, e producevano un innalzamento qualitativo visivo notevole rispetto a quanto visto prima, quando i giochi avevano una grafica tipicamente 'pixellosa'.

"La RAM video era limitata, il trasferimento di dati dispendioso e quindi le texture dovevano essere in bassa risoluzione. Con il tempo la risoluzione è aumentata (grazie a tecniche di compressione o semplicemente grazie a un maggior quantitativo di memoria) e abbiamo assistito a meno effetti di 'sfocatura', tipici del linear filtering. I tool per ottenere un migliore texture mapping assieme a diverse tecniche grafiche hanno anche permesso di avere una gestione ottimale della risoluzione: per esempio, lo scenario più distante, a cui il giocatore non può avvicinarsi, può essere ad una risoluzione più bassa, mentre lo spazio più vicino ha bisogno di una risoluzione maggiore. I giochi hanno iniziato ad avere un look più distintivo anche grazie al migliore utilizzo degli effetti di luce"."

Il metodo utilizzato da *Doom 3* per aumentare il dettaglio dei modelli in-game senza incrementarne il numero di poligoni diventerà presto la norma e lo resterà per molto

"Ricordate quando Shiny si vantava della real time tesselation di *Messiah*? Ora le tecniche di adattamento del livello di dettaglio sono la norma"

Lo stesso vale per la programmazione: il passaggio epocale al 3D è ormai storia vecchia, e le basi della programmazione tridimensionale sono state gettate, ma gli sviluppatori continuano a spingere in là i limiti. Ricordate quando Shiny si vantava (e tentava di registrare il brevetto) della real time tesselation di *Messiah*? Ora le tecniche di adattamento del livello di dettaglio sono la norma. "I designer saranno in grado di realizzare immense foreste, spargere detriti di ogni tipo in una città in rovina e costruire oggetti con superfici texturate, e il tutto utilizzerà migliaia di poligoni in primo piano e solo alcune decine nel fondale lontano", spiega Corpes. "Naturalmente pochissime persone si renderanno conto di cosa stia accadendo. Com'è normale che debba essere".

La tecnologia che debutta con un boato finisce spesso per essere assimilata con naturalezza. La fisica di *Max Payne 2* è ora invadente in parte perché se ne fa un abuso, ma anche perché rappresenta una novità. Fra qualche anno le recensioni probabilmente non citeranno nemmeno gli aspetti più banali della fisica, se non quando qualcosa va storto.

"Se le industrie di altre forme di intrattenimento ci possono insegnare qualcosa, il termine 'forma artistica' di solito viene usato quando le relative tecnologie o gli strumenti produttivi diventano così diffusi, e il loro uso così trasparente, da tradursi in semplici mezzi per raggiungere uno scopo", dice Hannigan. "Un parallelo con l'industria cinematografica potrebbe essere l'introduzione del Cinemascope, che ha portato alla creazione di numerosi titoli epici i quali, in alcuni casi, erano cinici tentativi di sfruttare la nuova tecnologia, concepita proprio perché gli studio erano preoccupati della diffusione della televisione.

"La maggior parte di quei film non sono propriamente considerati i migliori nella storia del cinema, e credo che pochi di noi possano ancora considerare l'industria cinematografica come ad un'industria di 'tecnologia'. Succederà anche con i videogiochi?"

De Bello Ludico

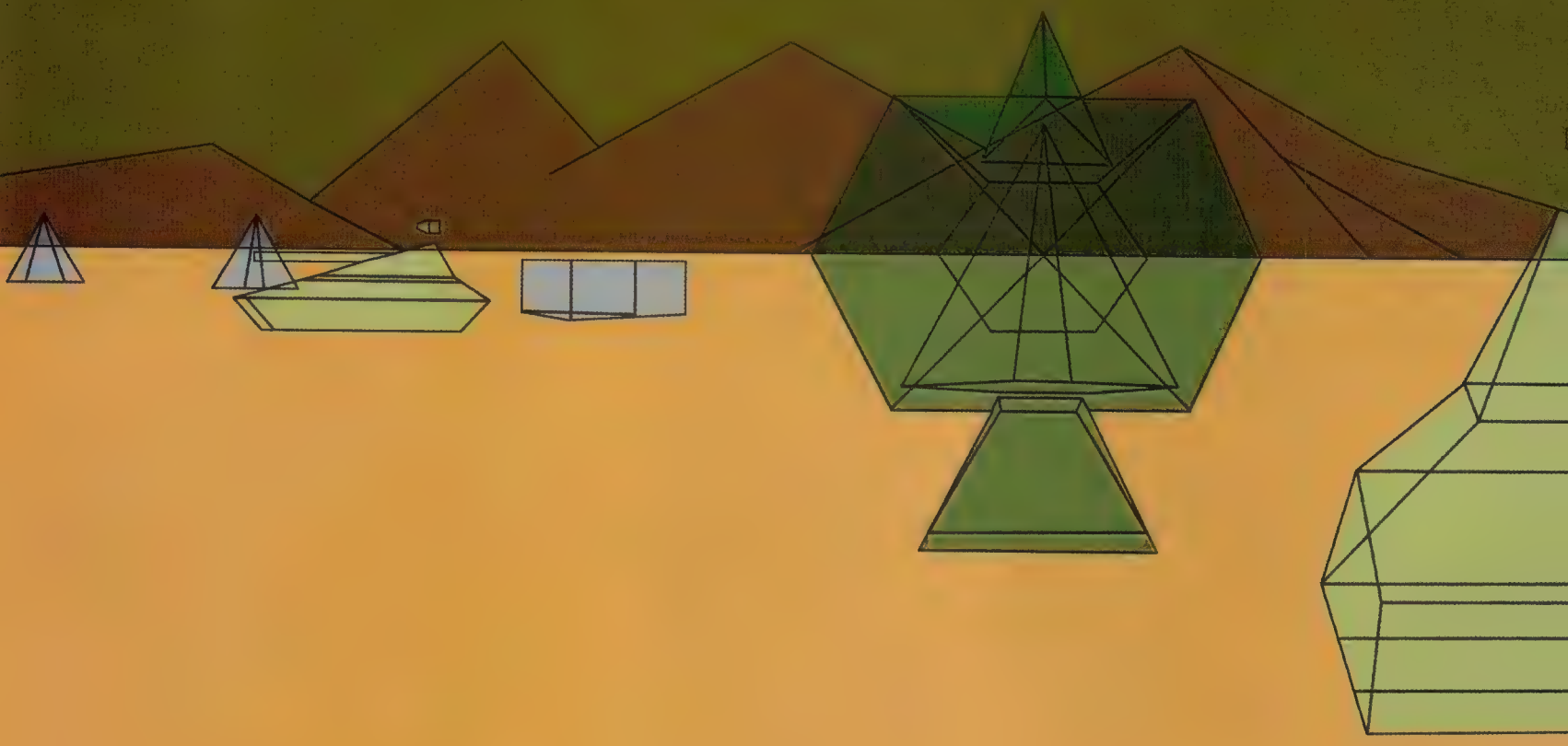
"Ti ho ucciso!". "No, ti ho ucciso prima io!". Due ragazzini puntano e sparano con due pistole di plastica. Un terzo ragazzino, più cresciuto, guarda da alcuni metri di distanza, fiancheggiato da un robusto individuo con un cappotto di pelle nera. "Non sopravviveremo, vero?", si chiede con voce spenta. "È nella vostra natura distruggervi", risponde il Terminator.

Nei giochi, da sempre, si combatte. Nei giochi, da sempre si perde o si vince, si muore o si sopravvive. "Giocare serve a crescere", dice qualcuno. Ed è certamente vero, perché tramite l'aggressività fittizia si comunicano al futuro adulto i fondamentali concetti di ***avversario*** e di ***conflitto***. Per una società basata sulla concorrenza e sulla prevaricazione, non v'è modo migliore di autoconservarsi. Una volta immessi nell'individuo questi concetti cardine, il balzo che separa un ultras in trasferta dal pilota di un bombardiere atomico diventa un fattore tecnico e numerico. Nell'era in cui viviamo, questa sorta di addestramento non necessita più nemmeno di simulacri tangibili. Nell'era in cui viviamo, le armi di plastica non servono più a nessuno: benvenuti nell'era dei videogiochi di guerra.

Analizzare (o anche semplicemente menzionare) tutti i modi in cui la guerra influenza e permea i videogiochi richiederebbe un corposo trattato: qualsiasi videogioco contenga un'arma da fuoco vi invierà ad usarla contro qualcun altro, dimostrando di possedere, per quanta finzione o fantasia lo possa caratterizzare, lo stesso DNA base dei videogiochi bellici veri e propri. È quindi conveniente rifiutare una trattazione basata sul rintracciamento di elementi bellici impliciti, e considerare solamente i videogiochi che esplicitamente fanno della guerra il loro contesto, e la premessa di qualunque tratto narrativo o di gameplay.

Avendo il generale obbiettivo di affidare al giocatore la gestione di un evento bellico, sia esso il lancio di una bomba a mano o l'avanzata di un corpo d'armata, il videogioco deve piegarsi a criteri di gestione ed analisi tipici della guerra vera. Per far ciò, il game designer deve compiere una prima, fondamentale scelta: la scala dell'azione. Il videogioco attuale spazia dal più ampio degli scenari strategici (affidando al giocatore il comando di un esercito o di un'intera nazione), fino al livello molecolare dell'azione militare, il controllo del singolo soldato.

Le limitazioni tecniche, in primis la bidimensionalità, hanno inizialmente favorito una lettura di tipo strategico: l'utilizzo di unità stilizzate in movimento su una mappa geografica garantiva una sorta di involontaria affinità con l'autentica attività di pianificazione dei generali, che oggi come nell'era napoleonica sono soliti ragionare con carte geografiche e unità simboliche.
La prima, pionieristica era del videogioco di guerra era popolata da una manciata di appassionati war gamer da tavolo, ansiosi di sperimentare grazie all'elettronica forme di simulazione più comode rispetto ai costosi e voluminosi set di giochi cartacei. La stessa passione per la simulazione era alla base di una seconda tipologia di gioco, la simulazione tattica di un mezzo militare. Dagli albori di ***Battlezone Bradley Trainer*** fino agli attuali, avanzatissimi simulatori, il genere esaudiva il desiderio di quanti, appassionati di argomenti bellici, non avrebbero mai avuto modo nella loro vita di pilotare un cacciabombardiere o comandare un sommergibile nucleare. Per quanto indubbiamente rappresentino l'esperienza della guerra ad un livello di comando inferiore rispetto ad un *Gettysburg* o ad un *Harpoon*,

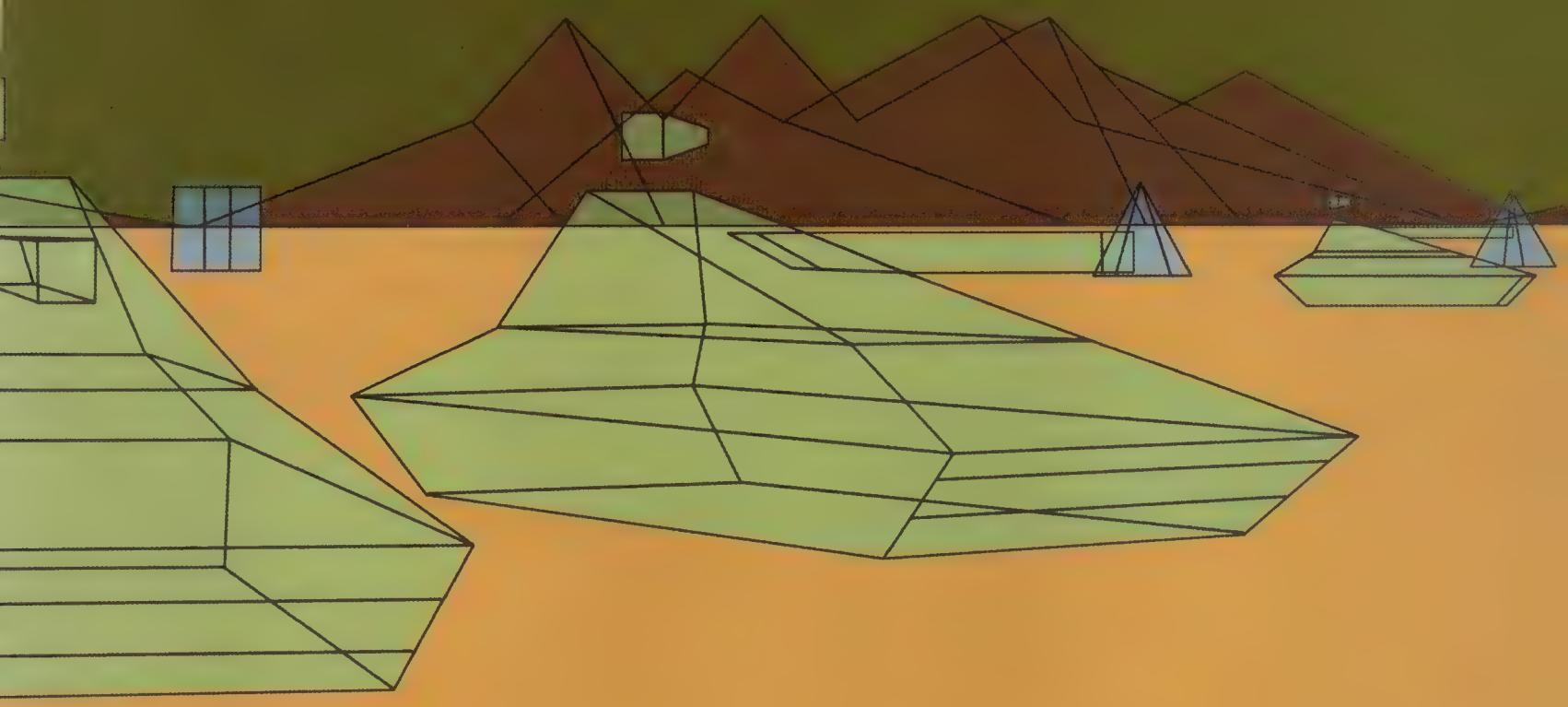


Di come e di quando il videogioco ha dipinto la guerra, dagli albori ai tempi moderni. E di come si sia giunti al punto di doversi chiedere il perché

I simulatori di queste macchine belliche erano ancora qualcosa di piuttosto distante dal livello-base del singolo fante. Un ulteriore passo nella direzione della simulazione tattica si può riscontrare prendendo in esame i simulatori 'di squadra'. L'attuale prosperità del genere si deve al massiccio apporto della tridimensionalità, dell'intelligenza artificiale e della fisica all'ossatura base del primo, fondamentale ***Lost Patrol***. Gli anelli intermedi (***Delta Force, Rainbow Six***), hanno evidenziato una sempre maggiore capacità del videogioco bellico di inseguire il realismo e la somiglianza con quanto avviene nelle autentiche operazioni dei corpi speciali. Non sono mancate sotto-diramazioni bidimensionali (***Commandos***) o esperimenti in direzione di una simulazione psicologica oltre che puramente meccanica (***Close Combat***); tuttavia il gioco tattico a squadre si è evoluto principalmente in direzione del realismo fisico/grafico e della flessibilità del controllo tattico. L'attuale tendenza vede il predominio del gioco online (***Counter-Strike, SOCOM US Navy SEALs, Battlefield 1942***), che consente ovviamente di eliminare ogni problema concernente la programmazione di un'IA capace di interagire con videomondi sempre più complessi.

La pedina base della guerra, il soldato, è stato l'ultimo a godere di un effettivo avvicinamento all'autenticità dell'esperienza bellica. La futilità di un controllo strategico simbolico (un soldato deve solo obbedire) avrebbe costretto ad un difficile tentativo di ricostruzione di ciò che effettivamente un soldato ***vede*** e ***sente*** nel corso di un conflitto. Per evidenti ragioni, su macchine troppo datate una simile ricostruzione non era possibile. Non è un caso che per la creazione di qualunque gioco bellico o pseudo-bellico con protagonista un singolo combattente venisse solitamente scelto un approccio arcade caricaturale, improntato al puro divertimento e privo di qualunque pretesa di autenticità. Nell'era di 'Salvate il Soldato Ryan' e di 'Black Hawk Down' il videogioco ha tuttavia acquisito i mezzi necessari per ricreare ***veramente*** la guerra. Concluse le esperienze ludiche di ***Medal of Honor: Frontline***, ***Vietcong*** e ***Call of Duty*** ci si sente molto diversi da quando si consumavano gettoni giocando a ***Operation Wolf***. Gli imminenti balzi tecnologici cominceranno a mettere in forse la capacità di distinguere un cadavere visto nel notiziario delle 20 da un cadavere ricostruito in un videogioco. L'esperienza dell'uccisione raggiungerà livelli sempre più perfezionati, grazie a modelli fisici complessi, danni localizzati, schizzi di sangue particellari. Il progresso evolutivo della ***forma*** nei videogiochi di guerra si appresta a raggiungere il suo apice. È forse giunto il momento di riflettere seriamente su quale possa e debba essere il ***contenuto***.

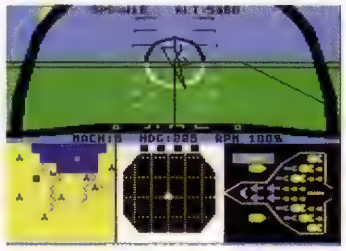
La funzione principale dei videogiochi è ancora quella di intrattenere e divertire. I game designer si troveranno con ogni probabilità di fronte ad un bivio: potranno scegliere di fare dell'esperienza ludica un mezzo per comunicare una loro opinione o per spingere alla riflessione. O potranno continuare il lavoro di intrattenitori, pur nell'evidente contraddizione di dover creare un prodotto divertente ricostruendo fedelmente una realtà che di divertente non ha davvero nulla.



F-15 Strike Eagle ■ Microprose ■ 1984

Con *F-15 Strike Eagle*, Sid Meier ha definito i principi strutturali su cui si sarebbero fondate tutte le future simulazioni di volo prodotte da Microprose. Anziché dedicarsi al realismo della fisica di volo e del sistema di controllo, Meier ha preferito concentrarsi sugli elementi di contorno, realizzando quello che si può definire uno sparatutto inserito in un contesto simulativo. Sono stati introdotti al pubblico comuni concetti quali visore a testa alta, sistemi di autoprotezione anti-missile e reticolo di puntamento delle bombe con visualizzazione del punto d'impatto senza richiedergli particolari conoscenze di tecniche di volo.

Missioni impegnative, ambientate nelle zone calde del pianeta, richiedono l'elaborazione di strategie di attacco per conseguire efficacemente i propri obbiettivi, ovviando alla costante superiorità numerica del nemico. La popolarità e l'importanza del titolo sono palesate dal vasto numero di conversioni realizzate (comprendenti un coin-op uscito nel '91) e da due sequel con i quali è stato aggiornato ed ampliato il concetto di gioco iniziale.



Computer Bismark ■ SSI ■ 1979

Titolo d'esordio di SSI e anello di congiunzione tra i giochi di guerra tradizionali da tavolo e le nuove simulazioni giocate mediante PC. In *CB* l'utilizzo di carta e penna non viene completamente abbandonato. La confezione comprende mappe e schede su cui i giocatori elaborano le proprie strategie, prima d'inserirle nell'elaboratore. A quest'ultimo è affidato il controllo della nave da battaglia Bismark e dei suoi sommergibili di scorta, che i giocatori devono scovare organizzando il gruppo aeronavale di ricerca britannico. Un titolo rivoluzionario per i tempi, le cui innovazioni compensano l'eccessiva lentezza della progressione di gioco, conseguente alla pedestre imitazione delle regole originali da parte degli sviluppatori.

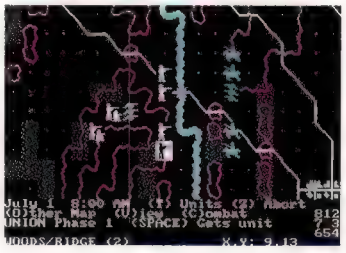
Battlezone Bradley Trainer ■ Atari ■ 1980

In qualità di primo gioco ad ambientazione 3D, il simulatore di carro armato *Battlezone* ha immediatamente interessato l'esercito degli Stati Uniti, che hanno visto nel titolo Atari un potenziale simulatore economico per il suo nuovo mezzo corazzato per trasporto truppe. Nonostante la riluttanza di uno dei due autori del gioco, il progetto portò alla realizzazione del precursore dei simulatori di veicoli militari. *BT* si differenzia dal gioco originale per la possibilità di scegliere fra tre differenti armi (cannoncino, mitragliatrice e missile) e per la presenza di bersagli più realistici (carri armati ed elicotteri). Dopo *Battlezone* l'interesse delle forze armate americane per i videogiochi si raffreddò, per poi riprendere con vigore negli ultimi anni.

Gettysburg: The Turning Point ■ SSI ■ 1986

Pluripremiata simulazione strategica di SSI ed attenta riproduzione della celebre battaglia della guerra civile americana. Come per tutti i war game d'impostazione classica degli anni ottanta, si tratta di un titolo dalla grafica molto spartana e dal macchinoso sistema di controllo, basato unicamente sulla tastiera. Alla sua arretratezza tecnologica corrisponde però un articolato sistema di gioco, che rispecchia in dettaglio composizione e logistica degli eserciti di quel tempo con rara accuratezza storica.

Gettysburg ha inoltre il merito di aver introdotto nelle simulazioni strategiche il concetto di campo visivo e della sua riduzione dovuta ai fumi delle esplosioni. Esaurienti per l'epoca anche le varianti di gioco disponibili che comprendono tre livelli di difficoltà, la possibilità di giocare in coppia oppure di simulare l'andamento della battaglia affidando alla CPU entrambi gli eserciti. Il titolo più rappresentativo tra quelli prodotti da SSI e di fatto uno tra più popolari della softco.



Gunship ■ Microprose ■ 1986

Come per altre simulazioni Microprose, nel realizzare *Gunship* non si è puntato al realismo simulativo, bensì a realizzare un gioco non troppo complicato che conservasse gli aspetti del combattimento con mezzi ad ala rotante. Il pilotaggio dell'AH-64 Apache è molto istintivo ed il suo armamento dagli effetti potenziati risulta letale per ogni minaccia incontrata. Ciò permette di godere appieno della complessità dei campi di battaglia, affollati da mezzi militari di ogni tipo posti ad ostacolare il conseguimento degli obbiettivi principali. Una formula di gioco riuscita, riproposta nel '91 con il sequel *Gunship 2000*.

Airborne Ranger Microprose ■ 1987

Primo tentativo di rappresentare in modo simulativo le missioni delle forze speciali. Uno sparatutto innovativo per gli standard dell'epoca, che comportava l'impiego di tecniche stealth per raggiungere i propri obiettivi di ricognizione, salvataggio ostaggi o demolizione. Prima di essere paracadutati sul campo di battaglia, era concesso scegliere quale equipaggiamento portare con sé e quale lanciare sulla mappa di gioco, per poi recuperarlo in seguito. Caratteristica singolare era la necessità di recuperare il proprio soldato ogni qualvolta venisse catturato, operazione che prevedeva un'apposita missione aggiuntiva.

Battlefront ■ SSG ■ 1987

Storica simulazione strategica a turni basata su un rivoluzionario sistema di gioco. Anziché selezionare e muovere singolarmente le singole unità, si inviano gli ordini a livello di brigata seguendo la corretta catena di comando. Istruzioni che il computer interpreta muovendo le unità ed eseguendo gli attacchi, anche se non sempre in modo corretto. Il gioco comprende anche un sofisticato editor per le missioni, all'epoca molto innovativo. Graficamente è invece molto spartano, al pari delle simulazioni d'impostazione classica di quegli anni. SSG ha riproposto il sistema di battaglia ideato per *Battlefront*, apprezzato ancora oggi dagli appassionati di giochi di guerra, in diversi suoi altri war game di successo.

Universal Military Simulator ■ Rainbird ■ 1988

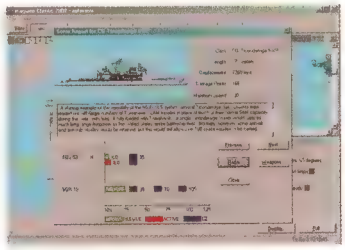
Universal Military Simulator è il primo di una serie di tre giochi di strategia dagli obbiettivi troppo ambiziosi rispetto alle capacità dei loro sviluppatori. Nonostante sia intriso di difetti, primo tra tutti la scarsa giocabilità, le diverse innovazioni in esso introdotte lo rendono degno di nota. In particolare la possibilità di affrontare battaglie ambientate in differenti periodi storici, un versatile generatore di scenari e la visualizzazione isometrica del campo di battaglia. Qualità che gli hanno permesso di conquistarsi una piccola nicchia di sostenitori tra gli appassionati dei giochi di strategia, mentre il resto dell'utenza ha preferito tenersi alla larga.

Combat School ■ Konami ■ 1988

Figlio di *Track & Field* e sviluppato per l'hardware di *Contra*, *Combat School* è un originale gioco multievento ispirato alle prove a cui vengono sottoposti i soldati durante l'addestramento militare. Gli otto sottogiochi alternano gare basate sul martellamento dei pulsanti (in cui si affrontano i vari percorsi di guerra) a fasi sparatutto dove ci si allena con le armi da fuoco. Ogni prova richiede il raggiungimento di un certo punteggio, pena l'espulsione dall'esercito. Una volta terminato l'addestramento, viene data l'occasione di dimostrare il proprio valore in una missione reale impostata sullo stile dei picchiaduro a scorrimento. Una divertente digressione rispetto ai classici multievento sportivi che all'epoca riscosse un discreto successo.

Harpoon ■ Three Sixty Pacific ■ 1988

Basandosi sul popolare war game cartaceo di Larry Bond, Three Sixty Pacific ha sviluppato quella che si ritiene tuttora la migliore simulazione bellica navale moderna mai realizzata. Caratterizzato da un perfetto bilanciamento tra ricerca del realismo e profondità del sistema di gioco, *Harpoon* costituisce una continua fonte di sorpresa per il giocatore, che scopre nuovi elementi e potenzialità del gioco ad ogni partita. La curva d'interesse viene ulteriormente estesa da una serie di scenari aggiuntivi, che incrementano mappe, funzionalità ed armamenti disponibili. Questi ultimi sono elencati in un archivio esaustivo che arricchisce il valore didattico di questa simulazione. Nonostante la sua complessità, Harpoon vanta un'interfaccia di gioco estremamente intuitiva, interamente gestita mediante il mouse. Pur essendo stato prodotto un sequel nel '94, con risultati discutibili, la versione classica di *Harpoon* continua ad acquisire proseliti grazie ad un costante aggiornamento del progetto iniziale (*Harpoon '95, '97 e 2002 Gold*).



Romance of Three Kingdom ■ Koei ■ 1988

Ispirato al celebre romanzo storico cinese La Storia dei Tre Regni, *Romance of Three Kingdom* costituisce il titolo più rappresentativo della software house giapponese Koei. Al pari delle altre due note saghe della stessa casa *Nobunaga's Ambition* e *Genghis Khan*, la peculiarità di questo gioco rispetto ai comuni war game risiede nella sua vasta componente tattico/gestionale, affiancata da una più comune fase di combattimento a turni su mappe ad esagoni.

Al fine di riunificare il frammentario territorio cinese d'inizio I secolo dopo Cristo, il giocatore deve amministrare i propri territori, organizzare l'esercito e curare i rapporti con le altre nazioni, districandosi in un sistema di gioco sapientemente incentrato intorno a mille variabili ed opzioni.

Come da tradizione Koei, *Romance of Three Kingdom* è stato sviluppato tenendo in massima considerazione il rispetto per il realismo storico. Ciò vale in particolar modo per i generali arruolabili dal giocatore, la cui sofisticazione caratteriale non ha nulla da invidiare a quella di un RPG classico.

Red Storm Rising ■ Microprose ■ 1988

Tutti gli elementi essenziali di una moderna guerra sottomarina sono rappresentati in modo efficace in questa trasposizione videoludica del best seller di Tom Clancy 'Uragano Rosso', dal riconoscimento delle tracce sonar dei bersagli allo sfruttamento dello strato termico sottomarino per nascondersi ai sensori nemici. La possibilità di comandare cinque differenti classi di sottomarini e una campagna composta da numerose missioni generate casualmente garantiscono un'ampia curva d'interese, nonché un'elevata rigiocabilità. Un titolo tutto sommato ancora appetibile, specie per i nostalgici della guerra fredda.

Lost Patrol ■ Ocean ■ 1989

Un titolo dall'incredibile capacità evocativa, ottenuta orchestrando abilmente diversi stili di gioco uniti ad una curata realizzazione tecnica. *Lost Patrol* trascina il giocatore nel mezzo della giungla vietnamita, da dove deve riuscire a trarre in salvo il proprio plotone di sette uomini. Un viaggio intriso di pericoli, quali trappole esplosive, villaggi e pattuglie Vietcong, affrontati in una sorta di avventura simulativa, alternata da svariati sottogiochi. L'impossibilità per i membri della propria squadra di godere di una qualsiasi forma di sussistenza, obbliga a ridurre al minimo i contatti con il nemico, scegliendo con attenzione i luoghi da esplorare. Un gioco singolare ed avvincente, il cui fascino compensa la sua frustrante difficoltà e lo scomodo sistema di controllo.

M1 Tank Platoon ■ Microprose ■ 1989

Il gioco che ha rivoluzionato il genere dei simulatori di mezzi corazzati. Il primo a consentire il controllo di un intero plotone di carri armati, accompagnati da veicoli per trasporto truppe, artiglieria di supporto e copertura aerea. Il tutto facilmente gestibile assegnando con il mouse tragitti e regole d'ingaggio. Così come la componente tattica, anche quella simulativa vanta un livello di dettaglio inedito per i tempi. La strumentazione e gli armamenti impiegati dai carri Abrams sono quanto più possibile fedeli alle controparti originali. Curata anche la campagna di missioni che permette di migliorare le caratteristiche dei propri equipaggi assegnandogli delle medaglie al termine di ogni combattimento.

668 Attack Sub

Electronic Arts ■ 1989

Un classico tra i simulatori di sottomarini moderni, ricordato per il forte contributo dato all'evoluzione del genere dal punto di vista estetico. Ogni area del sottomarino è rappresentata dettagliatamente con schermate interattive. Interamente basata sull'uso del mouse, l'interfaccia risulta pratica e di facile assimilazione. Qualità che unita al fattore estetico ed all'attenta progettazione delle venti missioni disponibili lo hanno reso molto popolare tra il pubblico di massa. Da segnalare inoltre la presenza di una modalità multigiocatore via modem, all'epoca tutt'altro che frequente nelle simulazioni.

North and South

Infogrames ■ 1990

Interpretazione parodistica della guerra d'indipendenza americana (legata ad un popolare fumetto comico francese), *North & South* vanta un'equilibrata miscela di elementi strategici e d'azione nonché una gradevole grafica cartoon. Il maggior pregio di *North & South* è la sua estrema giocabilità, apprezzabile soprattutto nella modalità a due giocatori. L'immediatezza dell'impostazione 'alla Risiko' della mappa strategica, la facilità con cui si comandano le proprie truppe durante la battaglia ed i divertenti sottogiochi lo rendono uno tra i più spassosi e godibili titoli di strategia mai realizzati.

F-19 Stealth Fighter ■ Microprose ■ 1990

Ennesima prova del genio di Sid Meier, *F-19 Stealth Fighter* è il frutto dell'esperienza maturata con *F-15 Strike Fighter* unita allo studio delle poche informazioni trapelate dal governo americano circa gli aerei stealth, allora non ancora di pubblico dominio. All'impostazione di gioco di *Strike Fighter*, resa più simulativa, è stata aggiunta la necessità di mantenere un basso profilo d'attacco, costringendo il pilota ad un maggiore lavoro celebrale rispetto agli altri simulatori dell'epoca. Una nota curiosa: vista la mancanza di immagini ufficiali dell'aereo stealth americano, il relativo modello poligonale fu realizzato basandosi su un modellino prodotto dall'italiana Italeri.

Wings ■ Cinemaware ■ 1990

La gloria e la drammaticità dei combattimenti aerei della prima guerra mondiale magistralmente interpretate da una Cinemaware ormai in fase discendente. Una sapiente miscela di elementi ludici e narrativi dal forte impatto emotivo e dalla notevole giocabilità. Alternandosi fra combattimenti aerei tridimensionali e fasi di bombardamento e mitragliamento al suolo in 2D, si rivivono da protagonisti i momenti salienti della Grande Guerra dal 1916 al 1918 nelle vesti di un pilota alleato, le cui riflessioni sul conflitto vengono riportate in un diario consultabile tra un livello e l'altro.

Sebbene tutt'altro che improntato al realismo, *Wings* vanta una tridimensionalità convincente ed un'attenzione ai particolari (quali la possibilità che il pilota si ferisca o l'inaffidabilità delle mitragliatrici) decisamente elevata considerato il periodo in cui è stato sviluppato. Qualità che lo rendono ancora attuale, come dimostra la recente conversione prodotta dalla rediviva Cinemaware per Game Boy Advance.

Their Finest Hour: Battle of Britain

Lucasfilm Games ■ 1990

L'episodio più innovativo della trilogia Lucasfilm dedicata alla Seconda Guerra Mondiale ruota intorno a una campagna aerea che consente di organizzare le missioni a livello strategico, i cui risultati influenzano il corso della guerra. *BoB* offre una libertà decisionale senza precedenti, permettendo di progettare il piano di volo, decidere la formazione d'attacco e scegliere i bersagli in una vasta area di gioco. La modalità Campagna esalta il geniale sistema di gioco tramandato dal prequel *Battlehawk 1942*, facendo di *BoB* una memorabile simulazione di combattimento aereo.

Red Baron

Dynamix ■ 1991

Nonostante i suoi tredici anni, *Red Baron* è considerato ancora oggi come il migliore simulatore di aerei della Prima Guerra Mondiale. Un titolo non privo di difetti, quali forte scarsità di dettaglio dei fondali ed un'eccessiva linearità delle missioni, comunque pienamente compensati da una modalità di carriera del pilota completa e coinvolgente. A questa si aggiunge un'attenta realizzazione di tutti gli elementi chiave di un simulatore di combattimento, quali la fisica di volo e la varietà degli aerei pilotabili. È un vero peccato che un tale gioiello di game design sia ancora privo di un degno successore.

Falcon 3.0

Spectrum Holobyte ■ 1991

ITitolo fondamentale nell'evoluzione dei simulatori di volo, che ha aperto la strada alle simulazioni militari ad alto livello di realismo. *Falcon* è un simulatore per piloti hardcore, in cerca di modelli di volo complessi e strumentazioni di bordo sofisticate. Basti pensare che il manuale di gioco supera le duecento pagine. *Falcon 3.0* non significa solo realismo portato all'estremo ma anche longevità e completezza. Quattro vasti scenari, il completo arsenale dell'F-16, ampia rappresentanza di mezzi militari di entrambi i blocchi, comando di una formazione di otto aerei, editor per le missioni e modalità multigiocatore gli hanno consentito di rimanere il termine di paragone nell'ambito delle simulazioni di volo per diversi anni.

Thunderhawk

Virgin ■ 1992

Riuscito tentativo di realizzare una simulazione di elicottero adatta al pubblico comune. Lontano persino dal realismo addomesticato di Gunship, *Thunderhawk* è più uno sparatutto che una simulazione di velivolo ad ala rotante. Le semplificazioni riguardano in particolar modo il sistema di controllo, che limita fortemente le capacità di beccheggio e rollio del mezzo in modo da renderlo più facile da governare. Un titolo indicato, soprattutto nelle sue più recenti incarnazioni, a chi vuole godere solo del lato ricreativo delle simulazioni di volo, senza l'obbligo d'imparare a controllare un mezzo complesso quale l'elicottero.

Comanche Maximum Overkill

Novalogic ■ 1992

Simulazione di elicottero che ha goduto di molta popolarità al suo debutto per via dell'elevata qualità estetica. Merito del rivoluzionario motore grafico basato sull'impiego di voxel in luogo dei tradizionali poligoni, che permette di realizzare scenari dalla morfologia complessa sebbene a discapito dell'estensione del campo visivo (almeno in questa prima applicazione). Strutturalmente *Comanche Maximum Overkill* è un gioco molto immediato, con una fisica di volo semplificata. Un titolo giocabile ed adrenalinico, dall'ottimo bilanciamento tra combattimento frenetico ed azione ragionata.

Birds of Prey

Electronic Arts ■ 1992

Un prodotto per appassionati di aerei militari più che per amanti delle simulazioni di volo. Sono ben 40 i velivoli contenuti nel gioco, appartenenti sia alla NATO che al Patto di Varsavia. Un'ampia rosa di mezzi che comprende caccia, velivoli d'attacco al suolo, bombardieri, aerei da trasporto e jet sperimentali. Tale abbondanza è stata però ottenuta sacrificando il realismo: sia che si scelga un pesante bombardiere oppure un agile caccia, il velivolo risponde ai comandi allo stesso modo. Inoltre le missioni sono ambientate in un unico scenario che diventa presto monotono. Insomma, a parte il privilegio di avere quaranta aerei in un unico simulatore, *Birds of Prey* non ha molto da offrire.

Aces of the Pacific

Dynamix ■ 1992

Insieme al sequel *Aces Over Europe* ambientato nel teatro occidentale, *Aces of the Pacific* è siucramente la migliore simulazione di aerei della Seconda Guerra Mondiale della sua epoca. Un titolo particolarmente apprezzato per la quantità e la realizzazione dei velivoli, che vantano superfici di volo mobili e strumentazione differente per ogni modello. Particolarmente dettagliate anche le ambientazioni, caratterizzate dalla ricchezza di effetti grafici e dalle accurate modellazioni degli edifici.
Nel 1999 Dynamix aveva annunciato un sequel, ma il progetto è stato successivamente cancellato, per ma delusione dei fan del titolo originale.

Strike Commander

Origin ■ 1993

Un incredibile balzo in avanti dal punto di vista tecnico per un gioco che all'epoca necessitò di diverso tempo per racimolare consensi (e per trovare una macchina su cui potesse girare degnamente, dati i requisiti hardware a dir poco allucinanti). Il giocatore interpreta il ruolo di un comandante mercenario e investe i soldi guadagnati nel corso delle missioni in nuove armi e nuove dotazioni per la sua squadriglia. Sebbene il livello della simulazione fosse inferiore a quello di titoli contemporanei e addirittura antecedenti, l'opera Origin rimane indubbiamente una pietra miliare nell'evoluzione dei simulatori di volo militari.

Fields of Glory

Spectrum Holobyte ■ 1993

Al tempo dell'uscita, *Fields of Glory* si impose come il videogioco storicamente più dettagliato mai creato. Per quanto non eccellesse dal punto di vista dell'IA avversaria, la necessità di gestire la battaglia tanto a livello strategico quanto nei singoli episodi tattici sfidava come non mai le capacità dell'utente. Al di là dell'interesse puramente ludico, il titolo Spectrum Holobyte forniva un enorme database relativo alle guerre napoleoniche, candidandosi come un autentico primo tentativo di divulgazione storica attraverso il videogioco.

SEAL Team

Electronic Arts ■ 1993

Decine di missioni costruite su un motore grafico all'avanguardia per questo titolo ad opera di Electronic Arts. *SEAL Team* costituisce la più intensa e convincente esperienza tattica possibile, e una delle prime incursioni del videogioco nell'infido terreno del conflitto vietnamita, incentrata sui reparti d'elite della marina USA, per l'appunto i SEAL. Sebbene ogni missione vada affrontata con soli tre compagni, in realtà al giocatore è affidata la gestione di diverse decine di operativi, con la conseguente necessità di allestire un'unità pronta a rimpiazzare alla svelta eventuali compagni deceduti.

Panzer General

SSI ■ 1994

Primo esponente di una serie straordinariamente prolifica, *Panzer General* offre la raramente sperimentata possibilità di condurre il Terzo Reich alla vittoria, capovolgendo il verdetto della storia. L'impresa va portata a termine utilizzando in tutta la sua vastità l'arsenale disponibile.

Il titolo di SSI non pone alcun confine tra guerra aerea e terrestre: il suo punto di forza consiste proprio ,ella capacità di simulare l'intero contesto bellico, offrendo all'utente tutte le opzioni strategiche di un vero comandante supremo.

Il sistema di combattimento a turni è un abile adattamento dai classici war game cartacei. Cosa sarebbe accaduto ad esempio se la Wermacht avesse avuto da subito i carri Tiger? Cosa sarebbe accaduto se Hitler avesse chiuso la partita con Winston Churchill prima di sbilanciarsi con l'Operazione Barbarossa?
Al giocatore la risposta.

Jagged Alliance

Sir Tech ■ 1995

Dura la vita del tagliagole a pagamento: chi ha giocato a *Jagged Alliance* lo sa. Il titolo di Sir Tech coniuga una totale libertà di iniziativa strategica (dove spostare la squadra, quali obbiettivi attaccare, dove riposarsi) ad un eccellente sistema di gestione tattica, mutuando le battaglie a turni di *X-Com* allo scopo di coordinare al meglio un pungo di agguerritissimi (e irresistibilmente comici) soldati a pagamento. La straordinaria varietà di armi utiliz-+zabili e le infinite opzioni di personalizzazione della propria squadra garantiscono a *Jagged Alliance* una longevità praticamente eterna.

Silent Hunter

SSI ■ 1996

Silent Hunter è un'impeccabile ricostruzione di una possibile carriera all'interno delle forze subacquee alleate durante la Seconda Guerra Mondiale. Partendo da piccoli e deboli sottomarini classe S, il giocatore si guadagna a suon di navi affondate la possibilità di pilotare sommergibili sempre più nuovi ed efficienti. Il contorno di questi affondamenti è un teatro bellico ricostruito senza compromessi dal punto di vista del realismo, ma senza neppure dimenticare le esigenze dell'utente, che può personalizzarne quasi ogni parametro (difficoltà, carburante, arsenale, visibilità, tempo atmosferico ecc.)

Close Combat

Atomic Games ■ 1996

Da un punto di vista estetico e ludico, si potrebbe parlare di un clone ben riuscito di *Command & Conquer*. Ma c'è un fondamentale distinguo: *Close Combat* è un gioco studiato per simulare in modo convincente il comportamento di veri esseri umani sul campo di battaglia. Ciò che avviene nel corso dell'azione influisce su decine di parametri di ogni singola unità, dando luogo a situazioni quanto mai verosimili. Non aspettatevi che un reparto di fanteria reduce da un massacrante quanto futile attacco contro un battaglione corazzato sia entusiasta di dissanguarsi nuovamente in un'operazione analoga.

Jane's AH64D Longbow

Jane's Combat Simulations ■ 1996

Probabilmente il più grande balzo in avanti mai compito dalle simulazioni elicotteristiche. Un modello di volo perfetto, un'ottima riproduzione dell'arsenale del nuovo modello di Apache, un database sconfinato sui mezzi militari (corazzati e non) e una varietà di missioni impressionante segnano l'ascesa dei *Jane's Combat Simulations* (precedentemente nota come la casa più famosa al mondo nel campo delle pubblicazioni militari specializzate) tra gli sviluppatori di war game. Un ulteriore balzo in avanti sarà *Longbow 2* (1997), a tutt'oggi il simulatore di elicotteri più realistico e completo in commercio.

F-22 ADF ■ DID ■ 1997

Il gemello per quote medio/alte di *Longbow 2*. Grafica 3D accelerata, modello fisico e aerodinamico maniacale, varietà di missioni eccelsa, interfaccia di controllo completa e allo stesso tempo accessibile. La perfetta riproduzione dell'arsenale, del rivoluzionario radar multifunzione e delle caratteristiche del jet (la capacità di andare a velocità supersonica senza uso di post-bruciatore, le notevoli caratteristiche stealth) impressionano critica e pubblico, facendo gridare al miglior simulatore di volo della storia. Il più potente aereo da combattimento del mondo (entrerà mai in servizio?) non è mai stato così bello in un videogioco.

Commandos: Behind Enemy Lines

Eidos ■ 1998

Pur non essendo un war game in sen-so stretto, quanto piuttosto un RTS con pionieristiche componenti stealth, *Commandos* merita una menzione per il suo approccio piuttosto cinematografico. I personaggi sono ben delineati e fedeli a certi simpatici stereotipi dei vecchi film bellici sulla Seconda Guerra Mondiale. La sua sostanziale rinuncia al realismo simulativo non sottintende che il gioco non sapesse rivelarsi, a tratti, complesso o addirittura frustrante.

Jane's 668 Hunter Killer

Jane's Combat Simulations ■ 1998

Probabilmente la rappresentazione ludico-digitale di sommergibile più radicalmente simulativa di tutti i tempi. Il titolo di Jane's Combat Simulations è capace di costringere l'utente ad ascoltare per quaranta minuti il rumore del fondale oceanico in cerca di qualche traccia acustica; un gioco capace di punire con l'affondamento il comandante reo di essersi affidato ad un sonar passivo lineare a scafo piuttosto che ad un sonar passivo rimorchiato. Per molti versi un gioco frustrante, ma anche la simulazione più pura dopo quelle tridimensionali create ad uso e consumo delle accademie navali.

Operational Art of War

TalonSoft ■ 1998

Il canto del cigno delle simulazioni strategiche della vecchia scuola. La flessibilità tattica già vista in *Panzer General* (e nel suo seguito) viene completata da una possibilità quasi infinita di personalizzazione delle proprie unità: quantità di truppe raggruppate, armi a disposizione, assetto tattico, ordini particolari. *Operational Art of War* è un universo bellico complesso, ma è anche completamente espandibile dagli utenti tramite i potenti editor resi disponibili da Talonsoft (senza contare aggiornamenti ed espansioni).

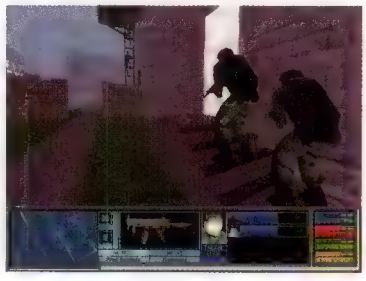
Rainbow Six

Red Storm ■ 1998

Rainbow Six segna senza alcun dubbio l'avvento di un nuovo genere, il tactical shooter, destinato negli anni seguenti ad invadere progressivamente il settore della simulazione bellica.

Ricostruendo fedelmente ciò che avviene nelle reali incursioni urbane dei corpi anti-terrorismo, *Rainbow Six* stimola il giocatore a formulare piani dettagliati in una interminabile fase di briefing, per poi portarli a termine in rapidi e micidiali incursioni condotte al comando di quattro team.

Per quanto indiscutibilmente esigente e laborioso, e nonostante il fatto che tutto sommato la lotta anti-terrorismo narrata dalla trama esuli da un contesto bellico in senso stretto, il gioco di Red Storm segna l'iniziazione al genere delle simulazioni tattiche per migliaia di persone, e rappresenta un indiscutibile punto di svolta evolutivo nei videogiochi a tema militare. Come tale, impossibile non citarne la presenza in queste pagine.



Total Air War

DID ■ 1998

Espansione e arricchimento del formidabile *F-22 ADF* (di cui eredita motore grafico e modello di volo), *Total Air War* merita un particolare riconoscimento per una sua rivoluzionaria caratteristica: la straordinaria modalità di 'campagna dinamica', che nel 1998 lasciò gli appassionati di simulazioni a bocca spalancata.

Il gioco, in sostanza, consentiva all'utente di pianificare ed eseguire una completa campagna di guerra aerea, con l'obiettivo di guadagnare la superiorità nei cieli, quindi di piegare lo stato nemico tramite bombardamenti su centinaia di diversi possibili obbiettivi.

La dottrina, l'approccio da scegliere e il successo stesso della campagna dipendevano dalla competenza e dall'intelligenza del giocatore, che poteva poi assumersi l'onere di pilotare in prima persona gli F-22 impiegati nelle operazioni. Un esperimento straordinariamente riuscito da parte di DID, e purtroppo mai ripetuto negli anni successivi.

Hidden & Dangerous

Illusion Softworks ■ 1999

Commandos, miscelato a *Rainbow Six*, nell'era degli FPS di quarta generazione. Una convincente avventura tattica nei tormentati anni della Seconda Guerra Mondiale, graziata da una grafica eccellente e da un gameplay intrigante e ben bilanciato (accessibile per il giocatore occasionale, ma abbastanza appagante da intrattenere anche il war gamer di razza). Nel dettaglio, le peripezie di una squadra di soldati dell'OSS impiegati in una ventina di missioni nel teatro bellico europeo. In generale, uno dei primi sintomi dell'influenza di 'Salvate il Soldato Ryan' sul mondo dei videogiochi.

Medal of Honor

Electronic Arts ■ 1999

Precedentemente interessato solo da occasionali (e discutibili) conversioni dei capolavori Amiga e PC, il mondo delle console beneficia nel 1999 del frutto dell'interessamento diretto di Steven Spielberg al mondo dei videogiochi. Il filone è quello, evidente, di 'Salvate il Soldato Ryan'. La componente ludica e quella tecnica assecondano con perizia lo scopo della produzione: la trasposizione in forma videoludica dei momenti bellici raccontati dalla pellicola cinematografica di cui sopra (e ciò sarà tanto più evidente all'uscita di *Medal of Honor: Frontline*, con il suo impressionante primo stage di Omaha Beach).

America's Army

US Army ■ 2002

Al di là del prevedibile (e ci mancherebbe altro) realismo di armi ed equipaggiamenti, l'aspetto interessante di *America's Army* è un altro. Il gioco consente di affrontare tutte le fasi di addestramento richieste ad una vera recluta dell'esercito americano, di assicurarsi vere promozioni, di combattere con altri connazionali su Internet contro le consuete e prevedibili minacce terroristiche. La domanda (scontata, lo ammettiamo) è: chi gioca *America's Army* deve intenderlo come una interessante possibilità ludica o deve cominciare a sentirsi oggetto di una campagna di propaganda?

Vietcong

Illusion Softworks ■ 2003

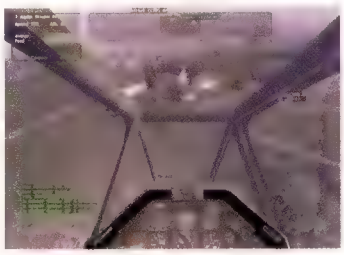
L'elemento più appariscente di *Vietcong* è senz'altro l'eccezionale cura con la quale è stata ricreata la giungla del sud-est asiatico. Ma il titoli di Illusion Softworks non è solo questo: ludicamente appagante, tecnicamente eccelso, moralmente neutro e tendente all'imparzialità storica, *Vietcong* è uno dei primi esempi di videogioco in grado di arricchire l'esperienza storica dell'utente. Al termine delle sue terrificanti missioni, chiunque avrà come minimo un'idea di cosa significasse 'farsi un turno in Vietnam'.

Operation Flashpoint

Codemasters ■ 2001

Un contesto fantapolitico da guerra fredda dell'era Reagan. Un arcipelago di grandi isole come unico ed enorme teatro dell'intera vicenda bellica. Un'esperienza di combattimento mai così plausibile, emozionante, autentica. Il capolavoro dei misconosciuti Bohemia Interactive rappresenta probabilmente il più alto e completo esponente dello sparatutto tattico.

In *Operation Flashpoint* qualunque veicolo incontrato sul campo (dalla jeep al cacciabombardiere A-10) è utilizzabile. Non all'interno di missioni slegate, ma in un contesto unico, credibile, convincente; un teatro bellico in continua e progressiva evoluzione, all'interno del quale il giocatore ha allo stesso tempo la sensazione di poter fare ciò che vuole (concessione all'intrattenimento ludico) e quella di essere solo una pedina in un enorme e micidiale ingranaggio (aderenza alla realtà della guerra). Semplicemente spettacolare.



Battlefield 1942

Digital Illusions ■ 2002

La Seconda Guerra Mondiale diventa ancora più mondiale. Perché si combatte sull'unico fronte privo di confini geografici. Un massiccio campo di battaglia online coinvolge videogiocatori provenienti da ogni parte del mondo, inaugurando una tendenza che si rivelerà con ogni probabilità sempre più popolare con il passare degli anni. La pochezza della modalità single player è evidente, ma è altrettanto evidente che questo elemento potrebbe diventare sempre meno importante nei futuri videogiochi ad ambientazione bellica.

Prisoner of War

Codemasters ■ 2002

Dopo aver deliziato i war gamer con il biblico *Operation Flashpoint*, Codemasters si lancia in un curioso progetto che merita di essere citato proprio per la sua eccentricità. Di certo *Prisoner of War* non verrà ricordato con particolare riverenza, e non meriterebbe menzione in un elenco d migliori videogiochi bellici della st Il titolo della softco dei fratelli Darling è tuttavia degno di nota il tentativo di colmare la lacuna sulla tematica della prigionia di guerra che i videogiochi presentano nei confronti del cinema. Visti i risultati, purtroppo, ci si deve chiedere: un videogioco bellico ha senso senza un'arma in mano?

Call of Duty

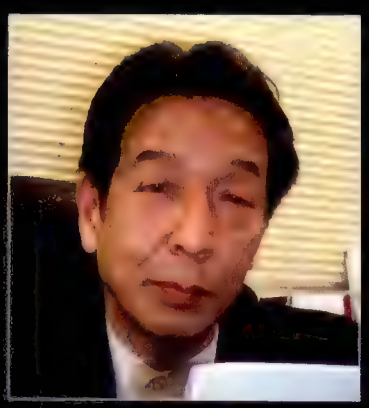
Infinity Ward ■ 2003

Call of Duty è un eccellente sparatutto ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Su questo è facile convenire. Ma c'è un'altra considerazione che conviene prendere in esame: a causa dell'eccessiva spettacolarizzazione di alcune sequenze e dell'artificiosità di certe situazioni, molti giocatori hanno avuto la sensazione di essere attori in un film di guerra piuttosto che all'interno di una guerra vera. La domanda successiva potrebbe essere: è giusto che il videogioco si spinga in questa direzione, raccogliendo l'eredità del cinema? Oppure è preferibile una ricerca dell'autenticità (per quanto asettica possa essere) seguendo l'esempio di titoli come *Operation Flashpoint*?

Nel dare risposta a questi interrogativi (o nel provare a farlo, quanto meno) possiamo tranquillamente affermare che "i videogiochi hanno un ingrediente segreto. Se sono davvero grandi giochi, sanno fare buon uso di un fattore che nessuno dei tradizionali mezzi narrativi dispone: voi" (recensione di *Call of Duty*, **VG**003).

L'invasore

CREDIT 25



Se state osservando quest'uomo chiedendovi chi diavolo sia non sentitevi in colpa. Ignorare l'identità di questo distinto signore giapponese è perdonabile. Il suo nome, **Toshihiro Nishikado**, probabilmente suonerà familiare ad alcuni, ma di certo non può vantare la medesima percentuale di citazioni sui libri di storia videoludica al pari di gente come Nolan Bushnell o Steve Russell. Il che è sinceramente curioso dal momento che è anch'egli uno dei principali responsabili della vostra dipendenza dalla droga digitale. Anzi, rimanendo in metafora, Nishikado è il creatore di una delle droghe più potenti spacciate nelle sale giochi di tutto il mondo alla fine degli anni '70. Ne ricorderete senz'altro gli effetti: irrequietezza cardiaca, iperattività delle ghiandole sudoripare e schizofrenia (manifesta con l'ingiustificato timore di un'improbabile invasione aliena). Sì, è lui, il creatore di *Space Invaders*.

"Oh no! Ancora *Space Invaders*! Ma basta!". Non avete tutti i torti, ma **Videogiochi** promette che è l'ultima volta. Per scrollarsi definitivamente di dosso (e nel migliore dei modi) questo clima da 25° anniversario, ha deciso di interpellare il diretto responsabile per un autografo sul gluteo e la risposta ad un paio di domande. Le sue risposte sembreranno talvolta bizzare. Altre volte contradditorie. Come se venisse da un altro pianeta.

Cosa prova nel vedere il suo *Space Invaders* ancora sugli scaffali dei negozi a ben 25 anni di distanza dalla commercializzazione del primo coin-op?
Dal momento che il titolo è stato convertito in passato per quasi tutte le piattaforme, come SNES o Game Boy, non provo una forte emozione, specialmente per la versione PS2. Ciononostante sono onorato che il gioco sia stato convertito così tante volte negli ultimi 25 anni e giocato da differenti generazioni di videogiocatori.

Nel corso di tutti questi anni sono uscite diverse versioni di *Space Invaders*. Qual è la sua preferita?
Space Invaders II nel cabinato verticale. In termini di spazio, i cabinati orizzontali sono più efficienti [don't ask, nd**VG**], ma preferisco quello verticale perché era il più popolare nella prima era dei coin-op. C'era inoltre più varietà nel gameplay di *Space Invaders II* grazie a cose come gli alieni che si dividevano in due. Purtroppo non ha venduto quanto sperato.

Qual è la sua opinione circa la versione 3D e le modalità a due giocatori incluse in *Space Invaders Anniversary*?
All'inizio non prevedevo di includere quelle modalità, ma poi ho pensato che il gioco richiedesse dei riarrangiamenti in chiave moderna. Risultato? Ancora non mi convincono pienamente ad essere sincero.

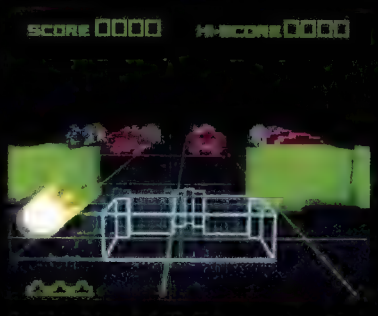
C'è qualche videogioco del passato o del presente che apprezza in maniera particolare?
Per quanto riguarda i classici direi *Breakout*, *Pac-Man*, *Tetris* e *Xevious*. Fra i contemporanei... ce ne sono un sacco, ma se ne dovessi citare uno solo direi *Gran Turismo*.

Quindi gioca ancora? Come se la cava?
No, i giochi moderni sono troppo difficili per me. Lascio giocare i membri più giovani del mio staff limitandomi ad osservare da dietro le loro spalle. Al giorno d'oggi i giochi sono così difficili che riesco a malapena a superarne l'inizio.

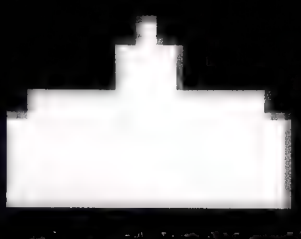
E all'epoca di *Space Invaders*? Ha mai incontrato il detentore del record, Perry Rogers? Qual è il suo record personale?
No, non l'ho mai conosciuto. Per quanto riguardo il mio record, non ho mai superato il terzo livello.

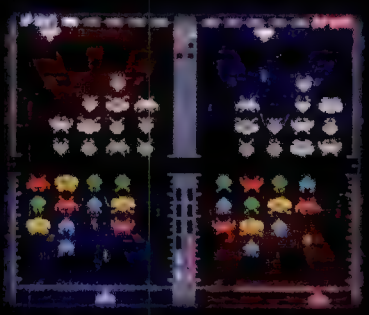
Er, OK. Come immagina l'industria all'epoca del 50° anniversario di *Space Invaders*? Crede che il gioco verrà ricordato fino ad allora?
Mi spiace ma la mia immaginazione non arriva così lontano. Per quanto riguarda *Space Invaders*, sono certo che verrà ricordato per altri 25 anni. Be', mettiamola così: se non diventerò demente nei prossimi 25 anni ci sarà almeno una persona che se lo ricorderà!

L'avvento della grafica tridimensionale nei videogiochi è stato un giro di boa. Quale pensa sarà il prossimo?
È una domanda molto difficile. Credo che la grafica 3D migliorerà ancora ma i giocatori vi si abitueranno presto e vorranno ancora di più. Penso che la prossima tappa sarà la realtà virtuale. La tecnologia VR ha fatto passi da gigante, ma la grafica è ancora mediocre e l'apparecchiatura necessaria costosa. Quando migliorerà e diventerà più economica credo che verrà utilizzata nei videogiochi. I giochi di guida offriranno *vere* esperienze di guida con la sola differenza che se ti schianti non ti fai male. Ma quando l'esperienza raggiungerà questo livello di realismo immagino che non si potrà più parlare di 'videogiochi'.



Space Invaders... in 3D. Ovvero un elogio all'inutilità del poligono. È possibile scegliere fra tre diverse visuali tutte assolutamente inutili





La modalità multiplayer di *Space Invaders Anniversary* prevede due alternative: Double e Vs. Laddove la prima si limita a piazzare una seconda cannoniera alleata sulla superficie terreste, la seconda (in foto) divide lo schermo in due e affida ai partecipanti l'incarico di sopravvivere ad una inesauribile ondata aliena nel tentativo di distruggere la cannoniera avversaria. È come vedere due pianeti vicini in conflitto, entrambi minacciati da una terza fazione. Bizzarro, ma divertente. Almeno nel breve periodo

Le RACCOLTE di COMPUTER MAGAZINE

Ti aspetta in edicola

Da non perdere!

I migliori articoli pubblicati su Computer Magazine, raccolti in un formidabile numero da collezione

A soli € 4,90
con un CD pieno di programmi e utility

Computer Magazine

Quando la passione si chiama computer

IN EDICOLA DALL'11 GIUGNO
IN REGALO IL POSTER DI:
THE LEGEND OF ZELDA
RECENSION
GAMECUB
Mario Gol
Toadstool Tou
Harry Potte
e il prigioniero
di Azkaba
Asterix &
Obelix XX
World Racin
Samurai Jac
GBA
F-Zero GP Legen
Sonic Advance
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON
Nintendo®
LA RIVISTA UFFICIALE
ANNO III/NUMERO 28
LUGLIO 2004/€5.50
POKÉMON
CONSIGLI E STRATEGIE!
HARRY POTTER
E IL PRIGIONIERO DI AZKABAN
RECENSITO! I piccoli maghi su GameCube e Game Boy!
LEGEND OF ZELDA
MAGICAL HOOD
PROVATO! Capcom di nuovo al lavoro con Nintendo.
RESIDENT EVIL 4
NUOVE IMMAGINI! I monaci indemoniati non scherzano!
RECENSIONI
Mario Golf Toadstool T.
Samurai Jack
Asterix & Obelix XXL
F-Zero GP Legend
Sonic Advance 3
E MOLTO ALTRO!
NINTENDO DS
A PAGINA 22
POSTER IN REGALO!
LE NUOVE MERAVIGLIE!
TUTTO IL FUTURO NINTENDO, IN DIRETTA DA LOS ANGELES!
Abbiamo provato tutti i giochi in arrivo per GameCube, Game Boy e... DS!
SOLO SU GAMECUBE!
MARIO GOLF
La recensione A PAGINA 56
gamesradar.it
Original Nintendo Seal of Quality
future games

Criterio di valutazione

Videogiochi valuta ogni gioco esclusivamente in base alle qualità e ai difetti rilevati durante il periodo di testing a cui viene sottoposto. Le aspettative, le promesse e l'hype che ne hanno preceduto l'uscita non incidono sulla sua valutazione. Se un gioco particolarmente atteso delude, non viene giudicato con maggiore asprezza. Se un gioco inatteso sorprende, non viene giudicato con maggior benevolenza. Il criterio di valutazione di **Videogiochi** adotta una scala che va da uno a dieci, senza mezzi punti. I voti corrispondono generalmente ai seguenti aggettivi: uno: orrido, due: pessimo, tre: osceno, quattro: scarso, cinque: mediocre, sei: sufficiente, sette buono, otto: ottimo, nove: eccellente, dieci: rivoluzionario.

I più giocati da Videogiochi

R-Type Final
D'accordo, è tutta questione di imparare i pattern nemici, ma la bellezza, l'emozione e la frenesia dell'azione sono tali da far passare tutto il resto in secondo piano

Disgaea
Dopo aver totalizzato un '9 su 10' qualche mese or sono, l'uscita della versione PAL ha rappresentato la scusa perfetta per tornare all'inferno

Halo
La fugace partita ad *Halo 2* effettuata all'E3 ha indotto **Videogiochi** a rispolverare il prequel per ingannare la tediosa attesa fino a novembre

Atsumare!! Made In Wario
Un party game così perfetto da portare il giocatore a concentrarsi a tal punto sull'azione da dimenticarsi di avere in mano un controller

Galleon, capitolo 17, versetto 25

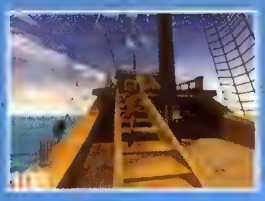
Lode a te, o Rhama

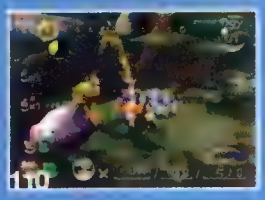
Il problema dei god game è che di divino hanno ben poco. Il giocatore è sempre debole, talmente impotente da dover contare sull'aiuto dei propri insignificanti fedeli per fare qualsiasi cosa. Non esistono il bastone e la carota, ma solo una serie infinita di menu e un'altrettanto infinita serie di click per fare ogni singola cosa. Certo, di tanto in tanto all'utente è permesso scatenare qualche disastro naturale o annientare qualche impero, ma solo se prima ha guadagnato punti Armageddon sufficienti facendo da babysitter per ore e ore agli insignificanti fedeli di cui sopra. Questo non è essere un dio. Gli dei non devono guadagnarsi nulla, non devono aspettare di riempire alcuna barra di energia e, se vogliono, possono prendere a calci nel sedere tutti i propri fedeli, per il solo gusto di farlo. Un'azione preclusa ai giocatori di god game.

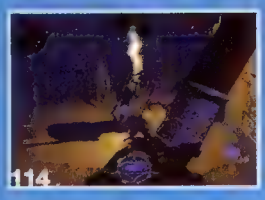
I simulatori divini si basano sul controllo indiretto: tale caratteristica è alla radice del gameplay e ne permette un bilanciamento ottimale, ma snatura il concetto stesso di simulatore divino. Per sentirsi veramente nei panni di un dio, il giocatore dovrebbe avere la possibilità di tirarsi su le maniche e agire in prima persona. Sporcarsi le mani per ottenere ciò che vuole. Se vuole. E questa non è una caratteristica dei god game, bensì degli action adventure in terza persona.

Il capitano Rhama di *Galleon* non è un dio, ma un essere umano. Eppure all'interno del gioco è più potente di ogni cosa o persona. Egli è la forza dinamica che cambia il mondo per soddisfare i propri desideri, sia che si tratti di chiudere semplicemente una porta o di preservare l'esistenza di un intero ecosistema. Ha sembianze umane, ma è tutto quello che i god game promettono ma non riescono ad offrire: potente, diretto, immediato, versatile.

Va anche detto che molte persone vedono gli dei in maniera diversa, li considerano come una forza remota, una mano invisibile che spinge le persone in una direzione o in un'altra. Quando gli dei si incarnano in qualcosa di visibile a video ed entrano a far parte del mondo di gioco cominciando a cincischiare con ciò che contiene, forse sarebbe il caso di chiamarli in un altro modo. Perché, diciamolo francamente, questi giochi non simulano Dio, bensì Gesù. E, senza voler essere blasfemi, questo spiegherebbe anche le resurrezioni occorrenti ogni volta che si ricarica un salvataggio...







Unreal Tournament 2004 (PC) p102
Katamari Damacy (PS2) p104
Onimusha 3: Demon Siege (PS2) p106
Galleon (Xbox) p108
Pikmin 2 (GC) p110
Smash Court Tennis Pro Tournament 2 (PS2) p112
Thief: Deadly Shadows (PC, Xbox) p114
Red Dead Revolver (PS2, Xbox) p116
TOCA Race Driver 2 (PC, Xbox) p118
Hitman Contracts (PC, PS2, Xbox) p120
Transformers (PS2) p122
Driv3r (PS2, Xbox) p124
Rallisport Challenge 2 (Xbox) p126
Painkiller (PC) p128
SingStar (PS2) p129
Syphon Filter: The Omega Strain (PS2) p130
Crimson Tears (PS2) p131
Mario vs Donkey Kong (GBA) p132
Mario Golf: Advance Tour (GBA) p133

Unreal Tournament 2004

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Epic Games/Digital Extremes**

Pentium III o AMD Athlon da 1,0GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9.0b)
Scheda audio (DirectX 9.0)
5,5GB su hard disk

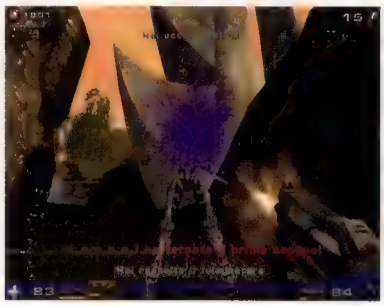
Pentium IV o AMD Athlon 2,0GHz
512MB RAM
GeForce 4 o ATI Radeon T&L 128MB
Sound Blaster Audigy
5,5GB su hard disk

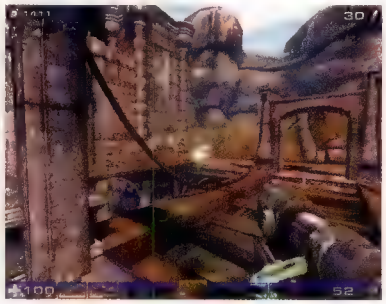
LAN	32
Online	32

Letali postazioni mitragliatrici sono disposte a difesa delle basi e dei nodi nelle mappe della modalità Energia rendendone più complicato l'approccio da parte di eventuali unità nemiche

Nell'era dell'autenticità storico-militare di *Call of Duty* e *Battlefield 1942*, l'ultima opera di Epic Games si distingue strillando con sfrontatezza la sua natura 'irreale', aliena e fantastica. È un epico tuffo nello sparatutto in prima persona vecchia scuola, nel regno del cannone Flank caricato a proiettili ionizzati in luogo dell'M1 Garand, del lanciarazzi a tre canne rotanti in luogo del bazooka Panzerfaust. *Unreal Tournament 2004* è l'antica girandola del 'Primo sangue', della 'Furia Omicida', dei balzi ciclopici a gravità dimezzata fra gli anelli di Saturno. *Unreal Tournament* era così nell'anno d'esordio 1999 ed è così che si ripresenta oggi, fedele al suo spirito e feroce nelle sue dinamiche.

Ovviamente non mancano le novità. I miglioramenti apportati rispetto all'edizione 2003 sono così numerosi, ben integrati e profondi da spingere ogni devoto della serie all'upgrade. Fra scenari vecchi e nuovi, il numero di mappe distribuite fra le varie modalità di gioco (10) orbita attorno al centinaio, la maggior parte delle quali adibite a sessioni di Deathmatch e Cattura la bandiera. Le migliori del repertorio sono indubbiamente quelle destinate ad ospitare sessioni di gioco nella ritrovata





Il controllo dei velivoli è facile ed appagante. Rispetto a *Battlefield 1942*, *UT2004* chiude entrambi gli occhi in caso di errore evitando schianti imbarazzanti. I mezzi danneggiati possono essere riparati impiegando il Fucile Link

> "*Unreal Tournament 2004* è l'antica girandola del 'Primo sangue', della 'Furia Omicida', dei balzi ciclopici a gravità dimezzata fra gli anelli di Saturno"

modalità Assalto (fastidiosamente assente in *UT2003*) e nell'inedita Energia.

Nel primo caso, le mappe sono interessate da una certa progressione narrativa scandita dagli obiettivi che il team all'assalto deve raggiungere mentre quello in difesa cerca di ostacolarlo. Se gli attaccanti hanno la meglio, il cronometro si ferma, le posizioni si invertono e gli ex-difensori tentano di battere il tempo stabilito dagli ex-attaccanti. La mappa denominata Convoglio, ad esempio, vede il team all'attacco assaltare un convoglio (appunto) di navette terrestri con l'obiettivo di recuperare una coppia di missili intercontinentali. Per riuscire nell'impresa deve dapprima estrarre un'apposita piattaforma indispensabile per condurre l'arrembaggio sulla navetta più vicina. Guadagnato l'interno di quest'ultima si passa all'apertura dei portelloni laterali per procedere verso una seconda navetta custode del carico missilistico. Giunti nei pressi del bottino, l'azione su un'ultima leva ne comanda estrazione e trasbordo su un mezzo alleato. Fra le mappe più affascinanti merita inoltre menzione Mother Ship, in cui il team in attacco deve introdursi nelle viscere di una stazione spaziale allo scopo di distruggerne il reattore. L'azione ha inizio nello spazio, con ogni partecipante ai comandi del rispettivo caccia interstellare, e pone come primo obiettivo la neutralizzazione dello scudo che impedisce l'accesso all'hangar. Per farlo è necessario distruggere appositi generatori volando all'interno delle gallerie in puro stile 'attacco alla Morte Nera'. Splendido.

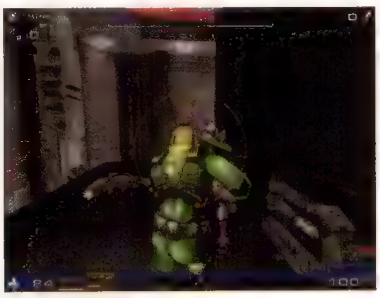
I tradizionali problemi legati a questo genere di mappe, vale a dire la condizione di disorientamento in cui versano i giocatori alla prima esperienza, sono stati attenuati con stile applicando a video appositi indicatori e punti di riferimento. Senza contare la voce fuori campo che comunica di volta in volta il prossimo obiettivo da raggiungere, offrendo altresì indicazioni sul da farsi.

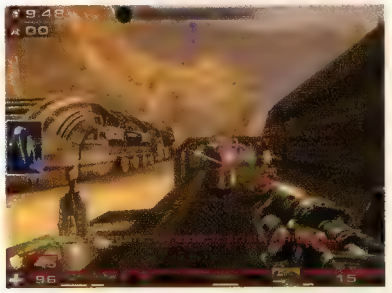
Laddove le varie tipologie di gioco propongono per lo più mappe concettualmente e morfologicamente conformi alle direttive architettoniche del genere, inediti teatri di guerra attendono chi si cimenta nella nuova modalità Energia. Particolari 'nodi', distribuiti entro l'area che separa le due roccaforti delle fazioni in conflitto, vanno conquistati sequenzialmente nel rispetto di una rete di collegamenti. Guadagnato l'ultimo nodo vicino alla base avversaria, lo scudo energetico che ne difende il nucleo si disattiva, dando modo di procedere all'attacco finale. Il genio alla base di questa modalità sta nella possibilità di conquistare solo i nodi collegati a quelli sotto il proprio dominio. In questo modo i conflitti si sviluppano in maniera tattica ed organica, assumendo i tratti di una vera e propria guerra su larga scala con postazioni da conquistare e difendere, assalti da tentare e ritirate da accettare. E con il supporto nativo della chat vocale ad agevolare l'organizzazione delle manovre. Inoltre, la possibilità di neutralizzare i nodi nemici (purché collegati ad almeno uno dei propri) per poi assumerne il controllo fa sì che l'esito di ogni confronto resti incerto fino all'ultimo istante.

Ulteriore motivo di apprezzamento della modalità Energia è rappresentato dall'aggiunta più significativa alla formula: i veicoli. Pur non vantando la medesima quantità lorda apprezzabile in *Battlefield 1942*, il 'parco macchine' di *Unreal Tournament 2004* si distingue per immaginazione e varietà. Distribuiti tanto all'interno delle due basi quanto nelle immediate vicinanze dei nodi, i veicoli contano in tutto sette esemplari fra mezzi pesanti, leggeri e volanti. Ciascuno di essi può ospitare fino cinque passeggeri, ognuno generalmente ai

Alien Swarm

Acquistando *UT2004* non si porta a casa un gioco, ma anche la chiave d'accesso ad una serie di mod più o meno radicali basati sul suo motore. Uno dei più estremi è questo *Alien Swarm* di Black Cat Games (www.blackcatgames.com), già autori di *Thievery UT*, un remake di *Thief* in salsa multiplayer per certi versi precursore della modalità online di *Pandora Tomorrow*. Caratterizzato da un'inquadratura a volo d'uccello e da un'agile seppur atipico sistema di controllo, *Alien Swarm* è uno sparatutto tattico cooperativo per un massimo di otto giocatori. Quattro le classi di marine selezionabili. Uno solo l'obiettivo: sopravvivere.





La modalità Invasione di *Unreal Tournament 2004* è un raro esempio di sparatutto puramente cooperativo, e vede i partecipanti affrontare interminabili ondate di alieni dalla crescente aggressività

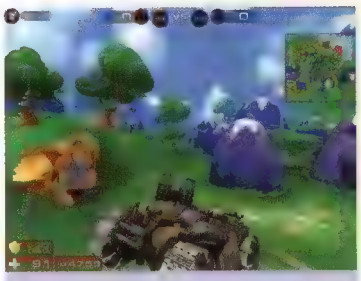
comandi di una specifica postazione di fuoco. Il carro armato Goliath, ad esempio, affida al pilota il controllo del possente cannone principale e ad un compagno quello dell'unica mitragliatrice di supporto, mentre il mezzo blindato su gomme Leviathan assegna quattro torrette indipendenti ad altrettanti passeggeri ed un cannone centrale "alimentato a fusione quantistica" al pilota. Il Manta è un velocissimo hovercraft per un solo passeggero capace di sparare proiettili al plasma, ma soprattutto di stirare chiunque abbia la sventura di trovarsi sulla sua traiettoria, mentre la jeep Scorpion monta due enormi lame estraibili laterali dall'intuibile destinazione d'uso. Il caccia Raptor ed il bombardiere Phoenix, infine, permettono di portarsi ad altitudini ragguardevoli e di scaricare sul terreno sottostante rispettivamente missili guidati e grappoli di bombe.

La guida di ciascuno dei summenzionati veicoli è resa piacevole dall'ottima fisica che ne sottende il moto mentre la disponibilità di armi massicce come il LaRAV (LanciaRazzi Anti-Veicoli) permette agli appiedati di farvi fronte con relativa efficacia.

Sebbene la serie *Unreal Tournament* abbia sempre offerto valide esperienze in singolo in contrapposizione alla quasi totale indifferenza di titoli similari nei riguardi dell'avventore solitario, in questa edizione 2004 supera se stessa. Un sistema di gestione della squadra basato sull'investimento del denaro guadagnato a suon di vittorie, permette di assoldare abili compagni da impiegare nei tornei più ostili. Questa caratteristica, unita all'eccellente intelligenza artificiale che governa i bot, fa di *Unreal Tournament 2004* un prodotto allettante anche per chi non disponga di collegamento ad internet. Una qualità che giochi come *Quake 3* o *Battlefield Vietnam* non possono vantare.

Per concludere, c'è davvero poco da aggiungere. Si potrebbe muovere un plauso al motore grafico, splendido e capace di girare in maniera più che dignitosa anche su PC di media potenza grazie alla tracotante offerta di opzioni nel menu dei settaggi, ma davvero è l'intero pacchetto a sorprendere per il progresso compiuto rispetto all'edizione precedente. Ovviamente i margini di miglioramento non mancano, ma è difficile non prevedere un *Unreal Tournament 2005* o *2006* meno significativo di questo da un punto di vista squisitamente evolutivo. Ormai l'unica via per il progresso della serie passa per la rivoluzione.

Voto: Otto su dieci



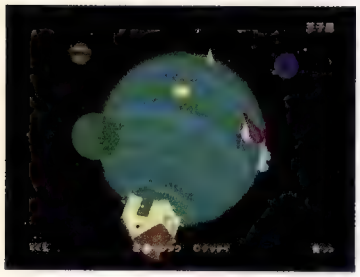
Cel-assault

Poco sorprendentemente, con un editor delle mappe così sofisticato e completo come quello incluso in *Unreal Tournament 2004* non sorprende che l'attività privata stia già producendo materiale extra da integrare alle periodiche aggiunte ufficiali distribuite da Epic Games. Fra le decine di mappe disponibili in rete, **Videogiochi** vorrebbe in questa sede assegnare un ideale premio simpatia a Toon Country, scenario ideato per la modalità Energia dallo zeldiano Matoux. Inutile che vi si dica quale sia la fonte di ispirazione. Date il nome della mappa in pasto a qualsiasi motore di ricerca per recuperare il file.

4:3

Stereo

Split-screen (2)



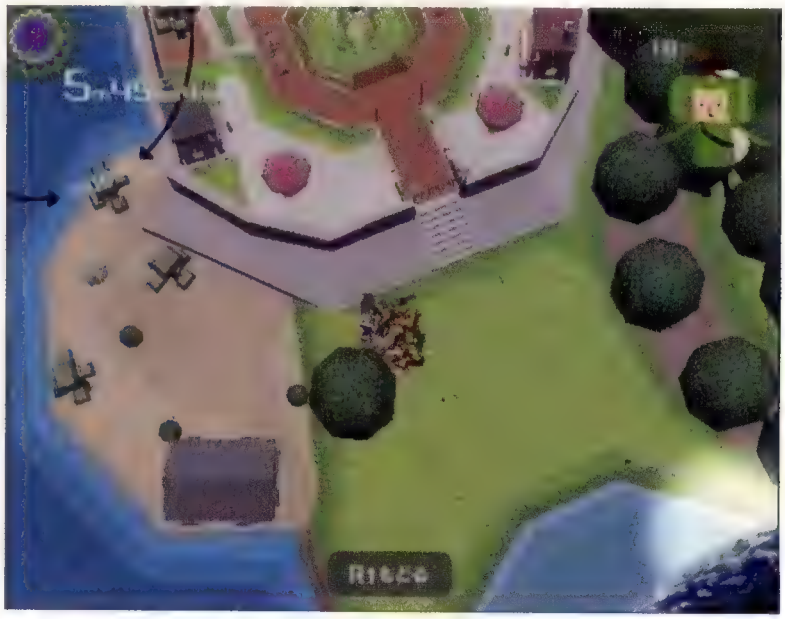
Una delle missioni speciali chiede al giocatore di raccogliere quanti più esponenti del sesso femminile possibile. **Videogiochi** lascia ai lettori il facile umorismo del caso

Katamari Damacy

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

Rotolando per i livelli di *Katamari Damacy* ci si sente catapultati ai tempi in cui i concept ludici si riassumevano nel binomio 'verbo-più-complemento-oggetto'. In *Donkey Kong* si saltavano i barili. In *Tetris* si impilavano mattoncini. Nell'ultima fatica Namco, invece, si raccatta la roba. Un sacco di roba, per l'esattezza.

All'accensione della console, il logo Namco è accompagnato dai gorgheggi di una calda voce maschile, insinuando nel giocatore la sensazione di trovarsi al cospetto di un gioco decisamente anomalo. Pochi istanti dopo, una delirante sequenza introduttiva mostra le vicissitudini che portarono il maldestro Re di Ousama a distruggere l'intero firmamento e ad incaricare il Principe di Ouji di porre rimedio ai suoi errori. Il tempo di un rapido accesso al disco e l'alieno con la testa suppostoidale viene teletrasportato in un piccolo giardino sul pianeta Terra, armato solo di una minuscola sfera magnetica. La sua missione è a dir poco bizzarra: arraffare tutto il possibile con la sua sfera, facendone crescere il diametro fino alle dimensioni richieste dal Re. Le regole da rispettare sono due: si possono inglobare solo gli oggetti dal volume inferiore a quello della massa di ciarpame ai propri comandi, e si deve raggiungere la quota prefissata nel rispetto di un tempo limite. Raggiunto lo scopo, lo stesso Ousama si impossesserà dell'ammasso di cose, animali e persone per trasformarlo in una stella scintillante. Ed è a questo punto che il dubbio si fa certezza: *Katamari Damacy* è davvero diverso da quanto visto finora.



Agendo sui tasti dorsali è possibile passare temporaneamente a una visuale in prima persona o a volo di uccello. Facoltà che compensa la mancanza di una mappa

"La cura riposta nel sistema di controllo e nella fisica che governa il moto della sfera donano a *KD* un retrogusto vagamente nintendiano"

Il primo tratto distintivo del puzzle game Namco, al di là della peculiarità del concept, è il sistema di controllo. Considerando forse troppo superficiale un'interfaccia basata su un solo stick analogico, gli sviluppatori hanno optato per l'utilizzo di entrambe le levette del DualShock2. Ne risulta un modello di 'guida' vagamente ispirato a quello dei carri armati militari. La progressione in linea retta richiede di inclinare entrambi gli stick, mentre è sufficiente allentare la pressione su uno dei due per sterzare nella rispettiva direzione. A differenza di un tank, il Principe è in grado di effettuare strafe laterali o di cambiare repentinamente il senso di marcia. Sebbene l'impatto iniziale risulti traumatico, bastano pochi minuti per entrare in completa simbiosi con il 'mezzo'.

Ma è solo raggiungendo i livelli più avanzati che si apprezza veramente il perfetto gioco di squadra tra il sistema di controllo e le routine fisiche sottese al rotolamento della sfera. Le dimensioni di quest'ultima, infatti, si ripercuotono attivamente sulla manovrabilità. Complici il peso e le dimensioni, gli spostamenti laterali si fanno via via più lenti. Il fattore inerziale permette di guadagnare velocità sempre maggiori, ma aumenta in proporzione lo spazio di frenata. A complicare ulteriormente le cose contribuisce la forma stessa della sfera. La sua composizione eterogenea implica un rotolamento non sempre ben bilanciato. Protuberanze come lampioni o grattacieli rendono la deambulazione tutt'altro che agevole, richiedendo continue registrazioni della traiettoria. Ed è questa inattesa cura per la fisica che dona al gameplay la proverbiale marcia in più: abituati a orde di puzzle game in cui la strategia soverchia il piacere dell'interazione uomo-alter ego, la fisica raffinata del titolo Namco non può che appassionare.

In *Katamari Damacy* la strategia gioca comunque un ruolo di primo piano. È fondamentale saper individuare in tempi brevi gli obiettivi alla propria portata, salvo poi tornare sui propri passi una volta cresciuti per recuperare quanto tralasciato. Se all'inizio si è limitati alla raccolta di gomme e puntine da disegno, le crescenti dimensioni del 'gomitolo' porteranno in breve tempo a potersi permettere l'assimilazione di animali domestici, persone e interi centri abitati. Un volume maggiore si traduce anche in un progressivo allargamento delle zone esplorabili. Se un dislivello, ad esempio, preclude l'accesso ad un nuovo quartiere della città, sarà necessario incrementare il diametro della sfera quanto basta per poterci rotolare sopra. L'ampliamento dello scenario complica ulteriormente le scelte del giocatore: se da una parte la nuova area promette una maggiore densità di oggetti, dall'altra può convenire ripulire a fondo il luogo in cui ci si trova, onde risparmiare secondi preziosi eventualmente sprecati nel backtracking.

Encomiabile, in questo senso, la scelta di ambientare l'intera esperienza di gioco in un unico scenario. Livello dopo livello si ha a disposizione un lasso di tempo sempre maggiore, con la logica conseguenza di poter allargare a macchia d'olio il proprio raggio di azione. La progressione nel gioco si traduce così in un graduale scoperta della metropoli. Un meraviglioso viaggio di esplorazione che porterà il minuscolo Ouji (letteralmente) dalle stelle alle stalle, e viceversa.

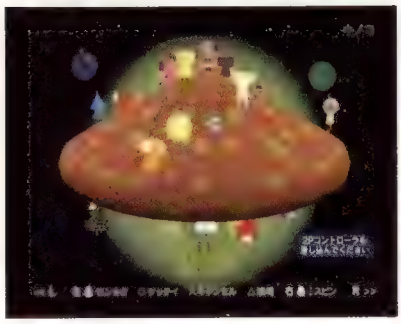
Al fine di scongiurare la ripetitività dell'azione, al fianco di una decina di livelli classici Namco ha inserito altrettante missioni speciali. Si tratta per lo più di stage basati sulla 'raccolta differenziata'. Di solito viene richiesto di impossessarsi di tutti gli oggetti dello stesso tipo presenti nell'area di gioco, come ad esempio pesci, corone o granchi. Ma non mancano divertenti variazioni sul tema, come lo stage in cui, penalizzato dall'oscuramento dell'indicatore di dimensione, il giocatore è invitato raccogliere tutto ciò che vuole finché non riterrà di aver raggiunto i dieci metri di diametro. Molto nutrito anche il versante degli extra, tra i quali numerosi gadget con cui agghindare il protagonista. Tra questi, una macchina fotografica con cui scattare immagini in game, successivamente salvabili su memory card.

La ricchezza di contenuti sbloccabili e side-quest porta a pensare che la stessa Namco fosse consapevole del vero tallone d'Achille del proprio giocattolo: la longevità. Il raggiungimento dei titoli di coda non richiede che una manciata di ore. Sebbene il fatidico cento per cento sia un obiettivo non facile da raggiungere, l'entusiasmo dovuto al fattore novità tende a scemare con la fruizione ripetuta degli stessi livelli. A lungo termine i motivi

Rotoliamo

Nei livelli di gioco sono nascosti alcuni alieni simili al piccolo Ouji. Una volta sbloccati, questi possono essere utilizzati nelle sfide multiplayer. I giocatori si affrontano tramite split-screen in una corsa contro il tempo volta ad aumentare il più possibile il proprio diametro. Naturalmente sono previste spinte e scorrettezze di varia natura, la più perfida delle quali vede la sfera maggiore travolgere e inglobare l'avversario. Nonostante la generale bontà del gioco in coppia, la sensazione è che si tratti di un'aggiunta dell'ultima ora, visto che gli scontri in split-screen hanno luogo in arene di modeste dimensioni, ben lontane dai vasti scenari allestiti per il single player.

Al termine di ogni stage il proprio bottino deve essere consegnato al Re di Ousama, che provvederà a fornire una valutazione del proprio operato e a trasformare quanto raccolto in una stella



per non abbandonare il gioco si riducono al piacere del semplice rotolamento e al fascino demenziale esercitato dalla musica e dal character design. Fattori capaci di far durare il gioco in eterno nelle mani di alcuni, ma anche di stancare rapidamente molti altri.

Nel computo dei difetti non si può tralasciare il rammarico per una realizzazione tecnica non certo all'avanguardia. Se la scarsità di poligoni a schermo può essere accettata alla luce dell'ostentato minimalismo grafico, più difficile è giustificare l'approssimativo rilevamento delle collisioni tra sfera e fondale, causa di antiestetiche compenetrazioni tra solidi. Si tratta di imperfezioni che non arrivano mai a rovinare l'esperienza di gioco, ma che incrinano inevitabilmente il senso di solidità e coerenza del mondo virtuale.

Pur con le sue macchie, *Katamari Damacy* rimane un puzzle game sopra le righe e ricco di spunti originali. La cura riposta nel sistema di controllo e nella fisica che governa il moto della sfera gli donano un retrogusto vagamente nintendiano, che si traduce in un'esperienza di gioco votata al divertimento più puro. Nella speranza che la fantasia di Namco venga premiata con la commercializzazione anche in Occidente, a **Videogiochi** non resta che continuare a rotolare con un sorriso ebete sulla labbra. Perché il più grande merito di *Katamari Damacy* è quello di stupire con semplicità, come solo i concept 'verbo-più-complemento-oggetto' sanno fare.

Voto: Otto su dieci

Pop art

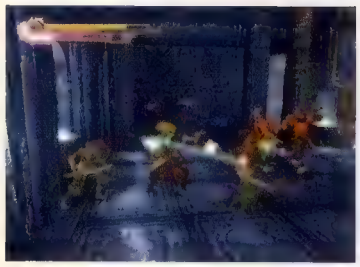
Il comparto audiovisivo del titolo Namco spicca per stile ed inventiva. A partire dai colori pastello utilizzati per la cover e le istruzioni, passando per i cubettosi personaggi protagonisti delle cut scene, *Katamari Damacy* dipinge un mondo colorato e dalle forme semplici, quasi si trattasse di una Legoland 'made in Japan'. La colonna sonora non è da meno: un mix trascinante di mambo, swing e musica pop giapponese, assieme a mille altre sonorità difficilmente classificabili. Non sorprende quindi scoprire che dal 19 maggio scorso la colonna sonora del gioco sia in distribuzione in Giappone sotto il nome di 'Katamari Fortissimo Damacy' (Columbia Music). Per ascoltarne alcuni estratti visitate il sito http://katamaridamacy.jp.

Onimusha 3: Demon Siege

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Interno**

Video
4:3
50/60Hz

Audio
Stereo
Dolby Pro Logic II
Dolby Digital 5.1



Potrà non essere il più innovativo degli *Onimusha*, ma ciò che attende coloro che riusciranno a giungere al confronto finale con Nobunaga è più che sufficiente ad affogare ogni moto di disapprovazione...

È il solito dilemma: castigare un seguito indipendentemente dalla sua qualità intrinseca poiché fallisce nel far progredire una serie, o considerare quelle minime limature e aggiunte tipicamente proposte dai sequel come un indice di evoluzione sufficiente? Ai fan non dispiace avere il classico 'di tutto, di più', mentre gli appassionati tendono a preferire l'innovazione alla lealtà verso un franchise. L'ultimo *Onimusha 3* ripercorre ostinatamente la strada battuta dai suoi predecessori, ma almeno tenta di proporre delle deviazioni che meritano considerazione.

La novità più significativa riguarda la trama. Dopo le avventure descritte nel primo episodio, Akechi Samanosuke ritorna a confrontarsi con il re degli Genma solo per finire catapultato in un altro luogo, in un'era differente. Per la precisione nella Parigi odierna. Di converso, il poliziotto Jacques Blanc (Jean Reno) viene tradotto nel passato, in quel Giappone del XVI secolo che vedeva Samanosuke impegnato a combattere l'esercito di Nobunaga. Sebbene la maggior parte dell'azione si sviluppi separatamente nell'ambito di ciascuno scenario spazio-temporale, occasionalmente si rende necessaria la collaborazione fra i due protagonisti. Purtroppo le potenzialità di quest'impostazione che vede le attività svolte nel passato ripercuotersi sul presente sono in larga parte inespresse: tutto è pilotato, e trovare un oggetto nel passato per impiegarlo nel futuro non è poi così diverso che trovarlo in una stanza per impiegarlo in un'altra. Ciononostante gli enigmi mantengono sempre desto l'interesse e scandiscono la progressione con ritmo perfetto.

"Forse l'unica novità rilevante e l'introduzione di Ako, una sorta di fatina che accompagna in diverse circostanze il duo protagonista"

La dinamica di combattimento non è cambiata molto. Le risse furiose a base di poteri Oni e l'esigenza di assorbire anime per incrementare la potenza di armi ed equipaggiamento sono implementate con la solita maestria e soddisfano com'è facile presumere. Certo, l'introduzione di un sistema di controllo analogico, fondato sulla filosofia dello screen-relative, migliora la fluidità delle operazioni, ma mette anche in evidenza le limitazioni del livello di interazione proposto. Il sistema di combattimento è ancora apprezzabile, badate, ma comincia a tenere il passo alla luce dei progressi compiuti dai più recenti concorrenti come *Ninja Gaiden*.

Sebbene l'introduzione di un secondo personaggio armato di frusta offrisse un'occasione per esplorare nuove soluzioni, di fatto si traduce in una semplice riproposizione di quanto praticabile nei panni di Samanosuke. Era lecito aspettarsi qualcosa di analogo a *Rygar* di Tecmo, con il giocatore impegnato a premere il pulsante di attacco in maniera ritmata per dar vita a combo inedite, e invece il tutto si fonda sul consueto martellamento del controller, con la differenza che in luogo di una spada si segano i nemici con una frusta. Onestamente non mancano novità, come la possibilità di afferrare un avversario annodandolo per la vita e lanciarlo all'indirizzo dei suoi compagni oppure sparargli qualche colpo di pistola (è curioso notare come Jacque sia in grado di impiegare l'arma da fuoco in dotazione esclusivamente in questa circostanza), ma si tratta di aggiunte davvero minimali che non incidono sulla varietà dei combattimenti con la forza sperata.

Altrettanto deludente è il costante andirivieni promosso dalle dinamiche esplorative, basate su una filosofia che sta invecchiando in fretta, e male. Ogni volta che l'avanzamento è bloccato da qualche passaggio invalicabile si cade nella triste consapevolezza che per sbloccarlo bisognerà fare qualche chilometro in retromarcia, per poi tornarci con l'oggetto utile allo scopo. Gli enigmi in sé sono basati più sulla ricerca che sul ragionamento: non c'è molto da pensare quando l'indagine di una fessura rimanda alla necessità di trovare l'oggetto da inserirvi. Al contrario c'è invece tanta materia grigia da masticare quando si tratta di risolvere i puzzle che bloccano le serrature dei consueti bauli portatori di item utili all'allungamento della barra energetica (vitale e magica). In questi casi possono passare anche minuti fra tasselli da spostare nel rispetto di un numero di mosse prestabilito. Ma evidentemente si tratta solo di una divagazione.

Forse l'unica novità rilevante dal punto di vista del gameplay e l'introduzione di Ako, una sorta di fatina che accompagna in diverse circostanze il duo protagonista. È possibile assegnarle diverse mansioni come rigenerare l'energia del personaggio, accelerare il processo di assorbimento delle anime o addirittura mostrare il livello energetico dei nemici presenti nell'area di gioco, fungendo così da genuino elemento strategico. Ako funziona anche da 'corriere' fra i due scenari abitati da Jacques e Samanosuke: accedendo ad appositi specchi è possibile inviarla nel periodo del proprio compagno assieme ad oggetti utili, dalla semplice erbetta curativa all'item necessario per risolvere un determinato passaggio.

Dal punto di vista grafico *Onimusha 3* è senz'altro uno dei più potenti stimolatori delle

Mini-oni

Come da tradizione, *Onimusha 3* propone una serie di minigiochi, alcuni dei quali accessibili all'interno dell'avventura principale, mentre altri prenderanno posto in un apposito menù di extra una volta completato il gioco. Fra prove di tiro con l'arco, tour de force spacca meningi a base di enigmi e persino una mini-avventura da condurre nei panni di uno dei personaggi incontrati nel gioco principale, *Onimusha 3* rischia di abitare il tray di PS2 per un periodo più lungo di quanto possiate immaginare.

L'abilità tecnica raggiunta dai programmatori Capcom è incredibile. Non solo le fiamme, ma anche i fluidi sono riprodotti con un realismo fenomenale. Di fatto, l'acqua di *Onimusha 3* è un'applicazione su scala epica della tech demo della paperella. Ma senza paperella, ovviamente

ghiandole salivari assumibili via PlayStation2. Non solo il nuovo motore 3D è in grado di gestire scenari più ricchi di dettagli e dinamici rispetto ai fondali pre-renderizzati visti nei passati *Onimusha*, ma non indugia a caricare lo schermo con decine di nemici, anche di razza diversa. A ben vedere, laddove *Ninja Gaiden* propone di volta in volta gruppi di nemici prevalentemente analoghi, *Onimusha 3* mischia le carte in tavola con due o anche tre tipologie diverse per volta, stimolando l'elaborazione di strategie atte a stabilire quell'ideale 'scaletta' di priorità da rispettare per il buon esito degli scontri.

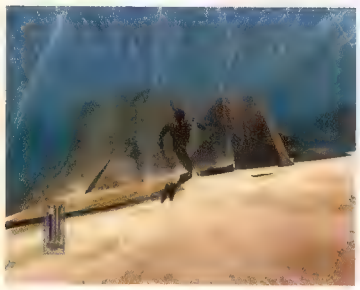
In definitiva, *Onimusha 3* è un prodotto confezionato con competenza, ma al suo interno c'è poco di inedito o inatteso, tant'è che i veterani difficilmente proveranno la medesima eccitazione di un giocatore alla prima esperienza. È certamente vero che ben pochi giochi appartenenti a questa categoria possono vantare il livello qualitativo dell'ultima opera di Inafune, ma ciononostante non sembra irragionevole aver sperato in un pizzico di innovazione in più da parte di Capcom.

Action!

Se siete fra coloro (probabilmente in pochi) che hanno apprezzato gli elementi RPG proposti in *Onimusha 2* vi sia d'avvertimento sapere che *Demon Siege* li scarta completamente e che più in generale propone una dinamica di gioco potentemente action. Gli upgrade eseguibili sfruttando le anime raccolte in battaglia coinvolgono solo armi ed 'armatura'. Ninete erbette da trasformare in medicine, niente gambali da potenziare. Raccogliendo cinque anime viola diventa possibile trasformarsi in demone imbattibile alla pressione di un tasto.

4:3

Stereo
Dolby Digital



La colonna sonora, che alterna pasticci dal sapore eroico e cinematografico a lunghi silenzi, manca di energia e di ritmo. Buono invece il doppiaggio, in inglese, di Rhama e dei suoi compagni

Galleon

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **SCi** Sviluppatore: **Confounding Factor**

La tanto sospirata pubblicazione di *Galleon* è destinata a suonare come un sempiterno monito alle orecchie della comunità videoludica. Il nuovo gioco firmato da Toby Gard (il creatore di quell'icona 'ludopop' che risponde al nome di Lara Croft) pare gridare ad ogni istante la propria appartenenza ad un diverso periodo storico, assumendo i tratti di un ideale seguito del primo capitolo di *Tomb Raider* piuttosto che di un gioco pubblicato nell'era di *Ninja Gaiden*, *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* e *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Uno 'pseudo seguito' così fuori dal tempo da portare a scavalcare le staccionate del buon senso, capitombolando nei pressi della consapevolezza che se fosse stato pubblicato quattro o cinque anni fa, probabilmente si sarebbe gridato al capolavoro.

La realtà, invece, è quella di un titolo vecchio ancor prima di venir pubblicato, polveroso nelle meccaniche di gioco e alieno alle rivoluzioni ludiche dell'ultimo lustro, ammantato da un atteggiamento snobistico decisamente fastidioso, quasi fosse incapace di riconoscere gli innumerevoli difetti legati ad una fattura tecnologica imbarazzante, ad un sistema di controllo assolutamente ingiustificabile e ad un approccio ai combattimenti talmente stantio e decrepito da risultare ben più che anacronistico.

Il level design alterna buoni spunti a sconfortanti banalità. Tra i primi bisogna evidenziare la sensazione di essere impegnati nell'esplorazione di grotte e palazzi, piuttosto che di semplici 'livelli'. Tra le seconde, invece, l'ingenuità degli enigmi e la linearità dell'azione

> "Un titolo vecchio ancor prima di venir pubblicato, polveroso nelle meccaniche di gioco e alieno alle rivoluzioni ludiche dell'ultimo lustro"

Questi tre elementi convergono in maniera piuttosto lineare verso la stessa direzione, e cioè verso il protagonista delle peripezie corsare di Confounding Factor, il capitano Rhama. Come accennato, pare impossibile analizzare il longilineo pirata senza appoggiarsi alla spigolosa animuccia della signorina Croft, visto che Rhama incarna al meglio la volontà di Gard di enfatizzare al massimo quelle caratteristiche (fisiche, atletiche, caratteriali) che all'epoca avevano decretato il successo della sensuale archeologa, limando e correggendo nel frattempo i problemi legati ad un sistema di controllo ormai desueto e gettandosi infine verso nuove intuizioni 'cinetiche'. Come Lara, Rhama pare fin dalle prime battute un personaggio vivacizzato da una caratterizzazione a tutto tondo, la cui espressività è legata a doppio filo ad un set di animazioni disegnate manualmente, capace di infondere una forte sensazione di elegante dinamicità ai suoi umori, alle sue passeggiate sui ponti delle navi, alle sue corse a perdifiato.

Flutti narrativi

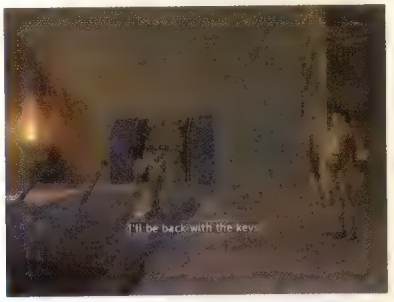
Non vi sono dubbi riguardo al fatto che *Galleon* sia il risultato di un lavoro di design particolarmente approfondito. Come non vi sono dubbi sul fatto che Toby Gard e Confounding Factor si siano concentrati sugli aspetti meno importanti dello sviluppo. La cura riservata alla caratterizzazione dei personaggi, alle animazioni facciali e alle brevi scene d'intermezzo merita un plauso, soprattutto quando è incentrata su una coppia di fanciulle briose e intelligenti come Faith e Mihoko.

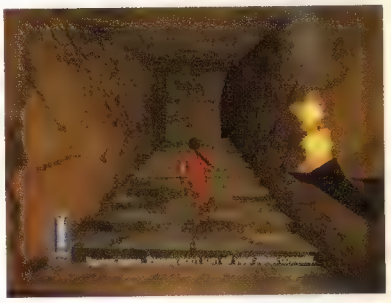
L'intento dichiarato di Gard era proprio quello di esaltare il piacere della libera esplorazione di un ambiente tridimensionale, prestando quindi particolare attenzione ai due fattori più importanti, vale a dire il sistema di controllo e la gestione della telecamera. Negli ultimi anni, innumerevoli sviluppatori hanno dovuto affrontare questo stesso tipo di problematiche, ovviamente endemiche alla rappresentazione in tre dimensioni, affidandosi con (parziale) successo ad uno 'sdoppiamento' delle responsabilità dell'utente, lasciato a pasticciare con stick analogici e 'free camera' (*Zelda: The Wind Waker*), con grilletti analogici e tasti dorsali (*Ninja Gaiden*) o con astrusi ibridi (*Resident Evil: Code Veronica*). L'intuizione di Toby Gard, invece, batte una strada completamente inedita, deputando non solo i movimenti del protagonista, ma anche quelli della telecamera, allo stesso stick analogico. In pratica l'idea è quella di restituire la sensazione di controllare direttamente la regia piuttosto che il personaggio principale, con il giocatore incaricato di inquadrare un determinato obiettivo, trastullandosi successivamente alla vista di Rhama che corre, si issa e si arrampica con luminosa grazia nel tentativo di raggiungerlo.

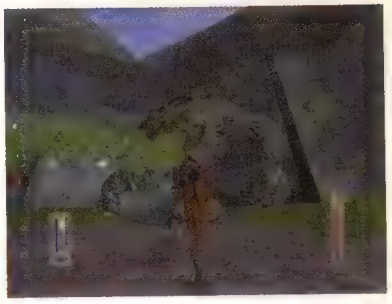
Il tutorial che apre l'avventura si concentra decisamente a lungo (o meglio, decisamente troppo a lungo) su questo innovativo sistema di controllo, ma la realtà è che spesso e volentieri si dimostra così impreciso da minare la fiducia del giocatore. Dopo poche ore di corse e rincorse ci si ritrova quindi nel bel mezzo di un silenzioso conflitto tra la volontà dell'utente e i capricci del sistema di controllo, con il primo impegnato a soffocare la dinamicità fittizia del secondo, nel tentativo di piegarlo alla propria volontà.

Questa problematica è alla base di tutti gli innumerevoli difetti che fanno collassare *Galleon* sotto il peso delle sue ambizioni, impedendo di apprezzarne fino in fondo i preziosi spunti d'interesse legati ad un level design a tratti sicuramente ingegnoso (ma comunque mortificato da una serie di ingenuità imbarazzanti) e aggrappati ad una progettazione particolarmente curata.

La trama di *Galleon* si racconta esattamente come dovrebbe quella di un buon







I combattimenti mettono fin da subito in risalto la pessima implementazione dell'intelligenza artificiale degli avversari. Videogiochi suppone che siano state utilizzate delle routine appena più evolute di quelle che regolavano i movimenti del T-Rex nel primo *Tomb Raider*...

videogioco, limitando il ricorso a cut scene per aprirsi attraverso le azioni del giocatore e, di conseguenza, di Rhama. Tra corse zigzaganti sotto i colpi di cannone e rocambolesche fughe dalle prigioni del sultano, tra immersioni in mare aperto e cinematografici combattimenti contro immonde creature fantastiche, tra occhiate ammiccanti alle curve di avvenenti fanciulle e vertiginose scalate verso le sommità di funesti abissi, l'impressione di essere protagonisti di un'avventura epica, sporcata di salsedine e ritmata dal cozzare di lame e spade è decisamente ben convogliata. Naturalmente sempre in relazione alla sconfortante qualità media dell'attuale narrativa videoludica, visto che (senza necessariamente far salpare l'immaginazione verso mari lontani) al confronto di *Galleon*, l'edizione cinematografica de 'La Maledizione delle Prima Luna' pare sceneggiata da William Shakespeare.

Il problema di fondo è che nessuna di queste peripezie, potenzialmente interessanti sotto l'aspetto immaginifico, riesce a convincere sotto il profilo ludico, in parte per una fattura tecnologica dilettantesca (martoriata, oltretutto, da un frame rate traballante) e in parte per una sequela di ingenuità sconfortanti.

L'elementare dinamica dei combattimenti tenta con insuccesso di nascondersi dietro un ruffiano sistema di combo, con risultati tragicomici. Le scalate delle vertiginose ambientazioni (che spesso si sviluppano in verticale, come in *Le Sabbie del Tempo*) vengono gestite attraverso una serie di inquadrature dalle forti tinte etiliche, capaci di ubriacare anche il giocatore più attento, mentre la linearità degli enigmi e dell'esplorazione degli scenari finisce per assopire i rarissimi momenti d'entusiasmo.

Se sotto il profilo ludico, quindi, *Galleon* è un titolo assolutamente mediocre (rischiarato esclusivamente da poche buone intuizioni), non si può comunque negargli un posto nella storia del divertimento elettronico. Soprattutto perché, alle orecchie delle comunità videoludica, la sua pubblicazione suonerà come un sempiterno monito. E, soprattutto, perché suonerà come l'eco dell'ultimo colpo di martello assestato sui chiodi della bara delle velleità del 'bedroom coding'.

Voto: Cinque su dieci

Mostri dei sette mari

Se i combattimenti contro i gruppuscoli di avversari che aggrediscono Rhama sono assolutamente banali, non si può dire lo stesso degli scontri contro alcuni degli orrendi ed enormi mostri che gli sbarreranno la strada. La meccanica di gioco prevede che il capitano si arrampichi sul dorso delle creature, sferrando poi un colpo mortale. Una soluzione intrigante (e che già riecheggia in titoli come *God of War* e *Prince of Persia 2*), ma che presto degenera nella ripetitività.

Pikmin 2

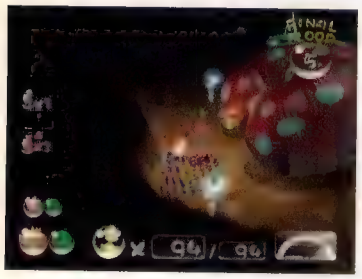
Sistema: **GameCube** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**

4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

Split-Screen (2)

Connettività GBA tramite e-Card Reader



I pikmin viola e quelli bianchi non nascono dalle Cipolle, ma da speciali fiori nascosti nei dungeon. Presto diventeranno i pikmin a cui terrete di più, perché indispensabili nei combattimenti (i primi) e nella ricerca degli oggetti nascosti (i secondi)

Il primo episodio di *Pikmin* è stato il gioco che, più di ogni altro, la mamma di Kyoto ha utilizzato come tramite per concretizzare il fumoso concetto di "Nintendo Difference". Ideato da un Miyamoto sempre più libero di pasticciare con spunti onirici e fantasie dal sapore lisergico, *Pikmin* ha rappresentato (e rappresenta tuttora) uno dei titoli di cui gli appassionati di videogiochi dovrebbero andare più fieri ed orgogliosi.

Non suona quindi come una sorpresa il sottile lavoro di limatura e di perfezionamento a cui è stato sottoposto *Pikmin 2*, il cui sviluppo è stato più volte rallentato e dilatato per permettere a Miyamoto di completare nella maniera più opportuna il canovaccio (già splendido, sotto molti punti di vista) tratteggiato con il primo capitolo. Esattamente come non sorprende affatto che buona parte degli sforzi del team di sviluppo siano andati a tuffarsi proprio nella stessa pozzanghera surreale che avvolgeva le barcollanti esplorazioni del paffuto Capitano Olimar e dei suoi arcobalenati compagni di avventura, i pikmin.

Proprio le dolcissime creaturine partorite dalla stralunata fantasia di Miyamoto sono, come ovvio, le vere e proprie protagoniste del gioco. I pikmin godono di una vivacità e di una vitalità sorprendenti, sboccianti da un character design meticoloso e ispirato, ingarbugliato ancor più che in passato da un gomitolo emozionale in cui si intrecciano i fili di una buffa e limitata intelligenza artificiale, di una endemica curiosità per ogni piccola meraviglia di Mamma Natura e, infine, di una dolcezza e di una generosità assolutamente contagiose.

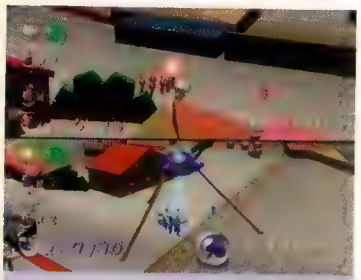
"Ancor più che in passato, gironzolare per prati e giardini seguiti da un carrozzone multicolore di pikmin è un'esperienza quasi commovente"

Ancor più che in passato, gironzolare per prati e giardini seguiti da un carrozzone multicolore di pikmin è un'esperienza commovente, basata su di un contrasto emotivo particolarissimo, fatto (come tutte le relazioni affettive?) di un rapporto di dipendenza e di senso di responsabilità, di assoluta necessità e di materno spirito protettivo.

Non affezionarsi ai propri pikmin è assolutamente impossibile, esattamente come pare impossibile non innamorarsi dell'atmosfera drappeggiata dalle sbilenche cantilene delle piccole creaturine o, ancora, dagli spettacolari paesaggi e dalle soffuse ambientazioni dipinte dai grafici di Nintendo. Queste ultime, decisamente ripulite sotto il profilo tecnologico (per merito di texture parecchio più definite rispetto a quelle utilizzate nel primo episodio), e mostrate da un ventaglio di inquadrature che riprende quello sfruttato in passato (e che quindi vanta tre diversi livelli di zoom, costruiti su due diversi angoli prospettici), scavalcano le quattro stagioni e capitombolano in piccoli angoli a prima vista idilliaci eppure costellati di pericoli ed imprevisti.

Il temibile esercito dei pikmin, comandato non più dal solo Olimar, ma anche dal suo fidato compagno di viaggio Louie, questa volta risulta pitturato di ben cinque tinte diverse. Delle tre razze protagoniste del primo episodio, due ritornano immutate, e cioè i pikmin rossi e blu (immuni rispettivamente ai pericoli legati agli elementi del fuoco e dell'acqua), mentre una vanta una nuova capacità (vale a dire i pikmin gialli, che in *Pikmin 2* dimenticato le loro abilità da artificieri guadagnando però l'immunità ai danni causati dall'elettricità). A queste si affiancano i forzuti (e pesantissimi, e prepotenti) pikmin viola nonché i velenosi (e malaticci, e tossicissimi) pikmin bianchi. Ovviamente l'aumento delle razze comporta un allargamento notevole delle meccaniche di gioco, così come delle improbabili strategie di battaglia e della laboriosa esplorazione del territorio. Se già il primo *Pikmin* sorrideva, di tanto in tanto, ai nostalgici ricordi e alle concettosità ludiche dell'esplosivo *Lemmings*, ora (grazie anche al rapporto di collaborazione e di supporto reciproco tra i due comandanti) questi ammiccamenti si manifestano in maniera ancora più netta.

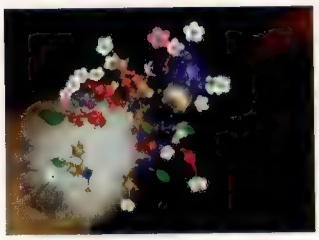
Il rapporto tra Olimar e Louie a cui si è accennato, in realtà, sebbene possa essere sfruttato a più livelli (sia durante le battaglie contro le ciondolanti creature che pattugliano e gironzolano per i giardini, sia durante le sezioni di mappatura degli

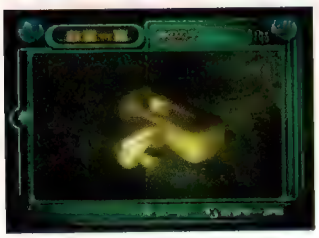


Amici e nemici

Oltre alla modalità di gioco principale, *Pikmin 2* vanta due diverse opzioni dedicate al multiplayer, la seconda delle quali è sbloccabile solo dopo aver ritrovato un determinato oggetto (e cioè una di quelle enormi chiavi in cui inciampava un certo idraulico baffuto durante le sue corse a perdifiato in *Super Mario World*). La prima delle due brillanti modalità si concretizza in una frenetica sfida a base di scontri tra eserciti di pikmin, nel tentativo di collezionare una serie di biglie colorate prima dell'avversario. La seconda, invece, vede due giocatori collaborare nell'esplorazione di vari dungeon, aiutandosi a vicenda e lottando contro abominevoli creature e un perfido limite di tempo.

Raccogliendo le bacche è possibile ottenere delle 'spremute' capaci di condizionare l'esito degli scontri tra i pikmin e i loro avversari. Il succo rosso potenzia e velocizza le creaturine, mentre quello viola impietrisce per alcuni istanti i nemici più pericolosi





Il sistema di controllo è stato perfezionato ulteriormente rispetto a quello utilizzato nel primo episodio. Con la semplice pressione del tasto Y è possibile alternare, in qualsiasi momento, il comando dei due esploratori

ambienti), finisce spesso per essere più utile che indispensabile, non obbligando quasi mai il giocatore ad arzigogolate strategie che coinvolgano in rapida successione i due strampalati esploratori. Ben lungi dall'essere un difetto, questa impostazione permette di fruire di *Pikmin 2* in maniera piuttosto personale, lasciando al giocatore la libertà di impostare la ricerca dei preziosi beni (e della remunerativa immondizia) assecondando la propria indole e il proprio temperamento esplorativo, che sia questo flemmatico e meticoloso o frenetico ed impulsivo.

Proprio la libertà concessa al giocatore è un altro elemento che è stato sottoposto ad una notevole opera di revisione, rinunciando senza troppi ripensamenti al rigido (e da molti criticato) limite di trenta giorni d'esplorazione che delimitava i confini ludici del primo capitolo. Di conseguenza, il senso di sfida si fonda ora su altri elementi, tre per l'esattezza, vale a dire la caracollante passeggiata dall'alba al tramonto del Sole, l'improbabile flora e fauna biomeccanica che gongola all'idea di una colazione a base di tenerissimi pikmin e, infine, la drammatica perlustrazione dei dungeon che intervallano le scampagnate a cielo aperto di Olimar e Louie.

Se in generale la difficoltà del gioco, nonostante l'ampliamento del bacino di variabili strategiche, non pare aver subito una netta (e da alcuni auspicata) impennata, è anche vero che le peregrinazioni nelle profondità delle grotte e dei sotterranei sono fonte di continue ecatombi di creaturine multi-colore, causate dai mostruosi esseri che riposano nell'oscurità a guardia di buona parte dei giocattoli, dei gingilli e delle semplici cianfrusaglie il cui recupero rappresenta il fine ultimo delle peripezie di Olimar e di Louie.

Ma ancor più che i personaggi sotto il suo controllo, è il giocatore il vero e proprio fulcro di *Pikmin 2*, a cui spetta anche il compito di lasciarsi prendere in giro (e di lasciarsi stregare) dalla malinconica, divertita e violentissima giostra emozionale architettata da un Miyamoto agrodolce, sognatore e (al solito) fumosamente bizzarro. Uno scivolo che, proprio come accaduto per alcuni tratti di *Super Mario Sunshine*, e in maniera ancora più riconoscibile in *The Wind Waker*, si snoda nello stesso labirinto onirico di tempi rallentati e fantasie dilatate della più incantata delle città sognate da Miyazaki.

Voto: Nove su dieci

Volta la carta

La splendida confezione dell'edizione giapponese di *Pikmin 2* è arricchita di tre carte compatibili con l'e-Reader, ognuna caratterizzata da una diversa tinta che riprende i colori dei pikmin originali, ed ognuna facente parte della collezione completa che ha accompagnato la pubblicazione del gioco. Tramite queste carte è possibile scaricare sul proprio GBA tre diversi puzzle game, piuttosto derivativi nella forma ma comunque ingegnosi e assolutamente stimolanti. Sulle carte rosse trova asilo una sorprendente versione remix del "gioco del quindici" (che però sostituisce i tasselli con i diversi pikmin), sulle carte blu un giochino sulla falsariga del classico *PipeMania* e, infine, sulle gialle un bizzarro clone di *Chu Chu Rockets*. O qualche cosa del genere.

Video
4:3
16:9
50/60Hz

Audio
Stereo
Dolby Surround

Giocatori
4 (multitap)

In battuta, la palla si illumina nel momento in cui è più indicato colpirla. Peccato non faccia altrettanto durante gli scambi. Avrebbe risolto gran parte dei problemi legati al sistema di controllo

Tocca a te

SCTPT2 propone un'interessante modalità carriera 'a missioni'. Piuttosto che affrontare ogni match nella sua interezza, il giocatore viene chiamato in causa solo nei game più critici con l'incarico di vincerli (magari rimontando da una condizione sfavorevole) ed eventualmente soddisfare i requisiti di appositi challenge (utili per acquisire 'punti esperienza' da destinare allo sviluppo del proprio tennista). Da segnalare, inoltre, una barra di resistenza fisica che si deteriora nel corso degli incontri, invitando a saltare qualche sessione di allenamento (o interi tornei) per non giungere al match successivo in pessime condizioni atletiche.

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

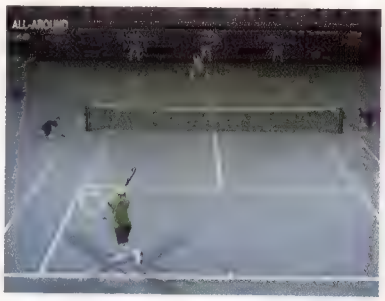
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno**

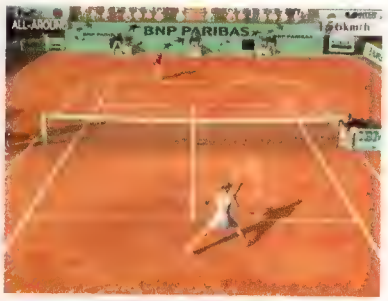
C'è ancora spazio per altre simulazioni tennistiche dopo *Top Spin*? I paladini del verbo Microsoft risponderanno facendo spallucce mentre incrociano le racchette sotto rete, in Rete, ma davvero, l'opera di Power and Magic ha stabilito uno standard. Affrancare il giocatore dall'onere di inseguire la palla ha dato via libera all'esaltazione dell'aspetto più importante della disciplina, la tecnica e la strategia che fanno di ogni battuta un'apertura, di ogni discesa a rete un arrocco, di ogni smash uno scacco matto. Ma il pregio più grande di *Top Spin* è probabilmente la sua capacità di trasmettere alle dita di chi detiene il controller l'elasticità, la potenza e la tensione muscolare del gesto atletico eseguito a video. Non che *Top Spin* sia la simulazione perfetta, ma vi orbita decisamente vicino.

Passare da *Top Spin* a *Smash Court Tennis Pro Tournament 2* è prevedibilmente traumatico. È come uscire da una sauna per tuffarsi in un lago ghiacciato. Come nella prima edizione, il sistema di controllo distribuisce i vari colpi eseguibili sui quattro tasti principali e ne fonda tanto la potenza quanto la precisione sulla filosofia del tempismo piuttosto che su quella del 'caricamento' evangelizzata da *Top Spin* e *Virtua Tennis* prima di lui. C'è chiaramente la volontà di distinguersi, insistendo su un'idea originale piuttosto che abbracciare soluzioni adottate da altri, ma ciò di cui Namco non sembra rendersi conto è che questa idea, purtroppo, non funziona. E non funziona su due livelli, perché da un lato rende inutilmente macchinosi ed aleatori gli scambi e dall'altro non restituisce quella sensazione di fisicità invece veicolata dai capolavori di P&M e Sega.

Una volta giunti in prossimità della palla, indovinare l'istante esatto in cui premere il pulsante per originare il colpo comporta esattamente questo: indovinare. La finestra temporale entro cui agire è così stretta che basta una soffio di vento sul dito per perdere quel millisecondo che fa la differenza fra il successo e il fallimento. E non si tratta di un colpo speciale, di un 'risk shot' alla *Top Spin* che 'se riesce bene, se non riesce pazienza', ma dell'ingranaggio attorno al quale ruota l'intero meccanismo di gioco. Un colpo fuori tempo significa non poter indirizzare la palla dove si desidera, rischiare che finisca a rete o in out (eventualità stavolta contemplata) o esporsi all'impietoso contrattacco avversario.

Eppure sarebbe bastato poco per ovviare al problema. Un segnale, un punto di riferimento, qualsiasi cosa. Come si può pretendere che il giocatore riesca a correre verso la palla, sbirciare il movimento dell'avversario e contemporaneamente 'indovinare' l'istante in cui sferrare il colpo? Aggiungete al tutto l'esigenza di decidere direzione e tipologia del tiro da eseguire e comprenderete la frustrazione di chi si vede ricompensato da un colpo fiacco e sbilenco.





Il livello di customizzazione del proprio alter ego è ragguardevole. Non solo l'aspetto ed il vestiario, ma anche le animazioni rientrano nel repertorio delle variabili disponibili

A complicare ulteriormente le cose concorre un'assurda implementazione dei recuperi in distensione, quelli, per capirci, che vedono l'atleta prodursi nel disperato allungo del braccio per intercettare traiettorie altrimenti irraggiungibili. *SCTPT2* pretende che il giocatore intuisca il rischio di non farcela e tenga premuto il tasto R1 mentre esegue il colpo al fine di innescare l'animazione opportuna. Il problema è che nel caso si sia valutata male la distanza (leggi 'si sarebbe arrivati sulla palla anche senza premere il dorsale'), l'animazione di cui sopra ha comunque il suo corso, comportando un liscio clamoroso. Potete chiamarlo un sistema di controllo 'simulativo'. **Videogiochi** preferisce etichettarlo come 'inutilmente complesso'. Impreciso, aleatorio e scomodo. È come se lo scopo ultimo di *SCTPT2* non sia tanto vincerne i tornei quanto riuscire a muoversi nella propria metà campo con una certa dignità.

Ciò non vuol dire che il titolo Namco sia assolutamente ingiocabile, anzi. Il problema è che pretende troppo in cambio di troppo poco. Apposite sessioni di allenamento aiutano a cementificare una certa dimestichezza con il sistema di controllo, ma quando la sfida si fa dura e l'avversario governato dalla CPU non manca di ribattere ogni colpo con un perfect shot, le idiosincrasie di cui sopra cominciano a demolire anche il più combattivo e perseverante degli spiriti. E allora ti chiedi: ma ne vale la pena? Ed è esattamente questo il punto.

Voto: Sei su dieci

Non esiste problema senza soluzione...
con lo speciale Tutto Trucchi di PSM

La più curata raccolta di trucchi e codici per PS2, dagli stessi autori di PSM e, inoltre, la soluzione completa di Final Fantasy X-2

Thief: Deadly Shadows

Sistema: **PC (ver. testata), Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos** Sviluppatore: **Ion Storm**

Pentium IV o AMD Athlon da 1,5GHz
256MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 9.0b)
Scheda Audio (DirectX 9.0b)
3GB su Hard Disk

Pentium IV 3GHz o AMD Athlon 2400-3000+
512MB RAM
GeForce FX 5950 o ATI Radeon 9500-9800 XT
Sound Blaster Audigy
3GB su hard disk

Garrett ha un 'occhio meccanico' che funziona come una versione molto antiquata dei moderni intensificatori di luce

È un destino comune a molte opere di ingegno, non importa se letterarie, cinematografiche o videoludiche: a una qualità intrinseca elevatissima non corrisponde necessariamente un successo popolare altrettanto vasto. Ciononostante, spesso tali opere vengono amate da coloro che hanno saputo apprezzarle, e nel tempo guadagnano la sfuggente definizione di 'titolo cult'. La serie di *Thief* rispecchia in pieno questo fenomeno.

Nato nel 1998, in un periodo in cui il 'gioco in soggettiva' consisteva essenzialmente in una pletora di FPS come *Quake 2* o *Half-Life*, *Thief* capovolgeva completamente la situazione: nei panni di un ladro di nome Garrett, il giocatore doveva portare a segno una serie di colpi e audaci imprese scivolando tra i vicoli di un'imprecisata ma sterminata città fantasy. Garrett era ben diverso dagli eroi degli altri sparatutto: incapace di sopravvivere ad uno scontro con un guerriero determinato, aveva come alleate le ombre, la capacità di muoversi in silenzio e un arsenale di chiavistelli, frecce d'acqua per spegnere torce inopportune e manganelli per mettere a nanna guardie e civili troppo curiosi.

Thief, della defunta (e rimpianta) Looking Glass, ebbe un riscontro di vendite solo discreto, ma guadagnò le lodi incontrastate della critica e dei fan. Il che portò alla pubblicazione di *Thief 2* (che sviluppava ulteriormente la trama e le idee del primo titolo) e quindi alla promessa di una terza puntata. La chiusura di Looking Glass costrinse però Eidos a trasferirne lo sviluppo presso gli uffici di Ion Storm, mantenendo comunque integro buona parte del gruppo creativo originario. Dopo quattro anni, finalmente Garrett è tornato dai suoi fan.

"Si è talmente catturati dagli eventi da trattenere il fiato, mormorando preghiere nell'ombra affinché la guardia in avvicinamento cambi direzione"

Il personaggio in questione, uno dei più riusciti nella storia dei videogiochi (e sempre doppiato, nella versione inglese, dal bravissimo Stephen Russell) è come un Super-Io freudiano che scivola nel buio dell'inconscio cittadino. Il suo unico scopo è rubare ai ricchi per dare a sé stesso. Garrett disseziona la personalità delle sue vittime commentando le opere d'arte di cui si circondano; ascolta ogni sussurro portato dal vento e ogni conversazione nascosta; ha una propria opinione su tutto, ma non prende posizione su nulla. "In Città dimoravano sette antiche famiglie nobiliari", si viene informati a un certo punto, "sebbene tutti sapessero che ormai non erano più né nobili, né famiglie". Ciò non significa che Garrett non dia importanza ai sentimenti: in un mondo senza amore il figlio di un ricco mercante non invierebbe un braccialetto ingioiellato in dono alla sua bella, e Garrett non potrebbe così pianificarne il dirottamento nelle proprie tasche.

Le missioni sono intrecciare l'una all'altra da una trama che narra delle tre principali fazioni cittadine: i severi Hammeriti (che venerano il lavoro e le macchine) i caotici Pagani (seguaci di un culto druidico e nemici degli Hammeriti) e i Guardiani (una casta di sapienti che dovrebbe osservare le vicende della città senza intervenire, ma che di fatto mette il naso ovunque).

Garrett alterna imprese condotte in luoghi ben definiti (come una cattedrale Hammerita o un museo) a momenti caratterizzati da una maggiore libertà in cui si muove per i quartieri della claustrofobica Città (un incrocio tra la Londra vittoriana e le città fantasy di Dungeons & Dragons). Le missioni principali implicano normalmente il furto di uno o più oggetti ben definiti nonché il recupero di tesori 'secondari' eventualmente lasciati in giro dalle vittime. In Città, Garrett può svuotare l'occasionale appartamento, borseggiare passanti ignari, acquistare equipaggiamento in una Gilda (da 'ladro onesto', Garrett paga per i suoi attrezzi del mestiere) e raccogliere informazioni su come vadano le cose nella metropoli e su eventuali colpi secondari.

La due caratteristiche fondamentali di ogni ladro sono invisibilità e silenziosità. In *Deadly Shadows*, la prima si esprime celandosi nelle zone d'ombra, accovacciandosi, stando immobili o muovendosi lentamente. Una gemma, posta nella parte bassa dello schermo, indica con la propria luminosità quanto Garrett sia visibile: se è completamente buia, un estraneo dovrà andargli materialmente addosso per accorgersi della sua presenza. Il rumore sollevato dal giocatore dipende invece dalle caratterstiche delle superfici percorse e dalla velocità di spostamento. A tal proposito va segnalata la possibilità di incorrere in 'incidenti di percorso', come ad esempio sferrare una ginocchiata a una sedia non vista al buio.

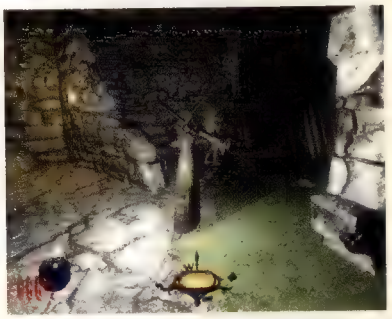
Le guardie armate a presidio delle varie aree (e le altre creature meno convenzionali presenti in diverse locazioni) vengono allarmate dai segni della presenza di Garrett. Combattere contro di loro è possibile. Vincere un po' meno. Già due avversari sono in grado di stendere il ladro senza difficoltà, e nell'eventualità che si riesca a sopravvivere, è altamente probabile che la missione sia stata compromessa al punto da dover prima o poi ripiegare su un salvataggio pre-sgamo.

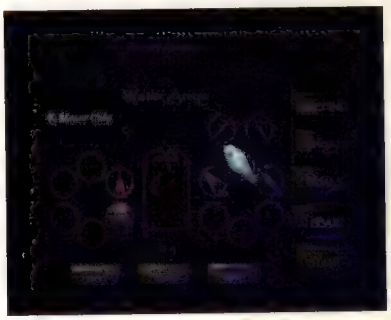
L'intelligenza artificale è parecchio migliorata in questo terzo episodio, con le guardie che chiamano rinforzi, si dirigono verso la fonte di eventuali rumori ed esplorano razionalmente la zona in cui ritengono possa celarsi l'intruso. Prevedibilmente, il loro livello d'allerta si azzera dopo un determinato lasso di tempo, riportandole alle rispettive routine. Ne consegue che anche un intero castello impegnato nella ricerca di Garrett possa tornare alla normalità se il giocatore ha l'accortezza di attendere nell'ombra per qualche minuto.

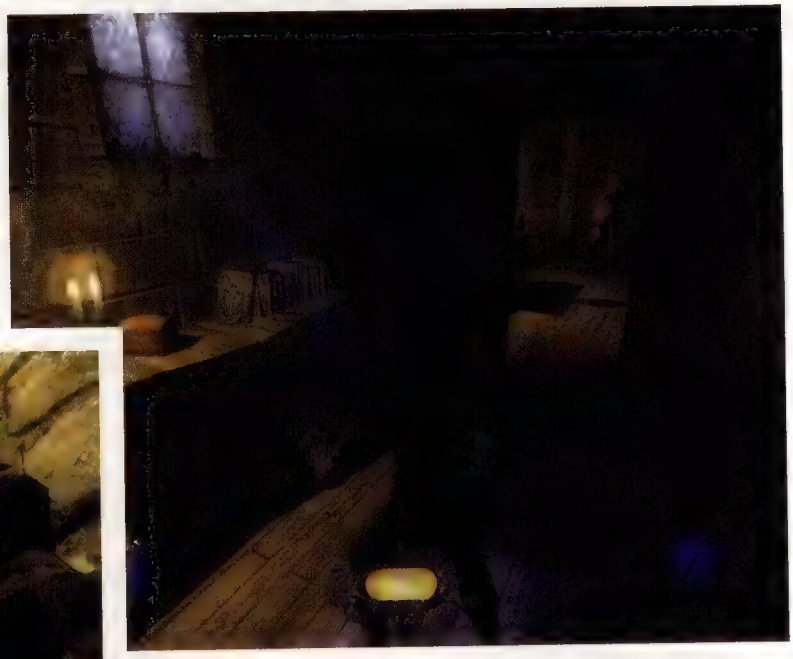
Gli elementi appena descritti fanno di *Deadly Shadows* una delle esperienze più angoscianti degli ultimi anni. Affrontate nel cuore della notte, costretti a muoversi di ombra in ombra mentre il perfetto audio posizionale segnala la provenienza di passi, grida o colpi di tosse, le imprese di Garret generano più tensione di un survival horror.

Occhio al bug

Pochi giorni dopo la pubblicazione di *Deadly Shadows*, è emerso un bug estremamente grave: a prescindere dal livello di difficoltà selezionato, l'intelligenza artificiale delle guardie ritorna a livello 'Normale' ogni volta che viene caricato un salvataggio o si accede ad un'area di gioco già visitata. Il bug affligge tanto la versione PC quanto quella Xbox. Ion Storm ha annunciato di essere al lavoro per risolvere il problema, pertanto aspettatevi una patch a breve.







(sopra) Prima e dopo ogni missione è possibile riesaminarne gli obiettivi assieme al proprio equipaggiamneto. (in alto) Le granate accecanti funzionano come in *Rainbow Six* e mettono fuori combattimento i nemici per alcuni secondi

Non sono pochi i momenti in cui si è talmente catturati dagli eventi da trattenere il fiato, mormorando preghiere nell'ombra affinché la dannata guardia in avvicinamento cambi direzione prima che sia troppo tardi. E l'intervento di fattori sovrannaturali nei momenti più avanzati del gioco non farà altro che amplificare il livello di tensione.

La trama e il doppiaggio di primissima qualità assieme a tutta l'eleganza tramandata dall'opera originale fanno dunque di *Deadly Shadows* un must per i giocatori dai palati raffinati. Agire in clandestinità giocando una partita a scacchi tra luci e ombre, suoni e silenzio, guardie e ladri ha difficilmente prodotto picchi d'ansietà così elevati.

Voto: Otto e dieci

Timori notturni

Alla notizia che Ion Storm avrebbe sviluppato *Deadly Shadows* contemporaneamente per PC e Xbox, vasta preoccupazione era stata espressa dall'utenza PC nel timore di una generale semplificazione atta ad accontentare l'utenza console. In parte è andata proprio così: gli ambienti di gioco sono divisi in più aree caricate individualmente, la dinamica dei combattimenti è basilare, e a Garrett è ora permesso uccidere avversari armati anche ai livelli più elevati di difficoltà. All'atto pratico, si tratta comunque di compromessi minori.

Red Dead Revolver

Sistema: **PS2 (ver. testata), Xbox** Versione: **Americana** Produttore: **Rockstar** Sviluppatore: **Rockstar San Diego**

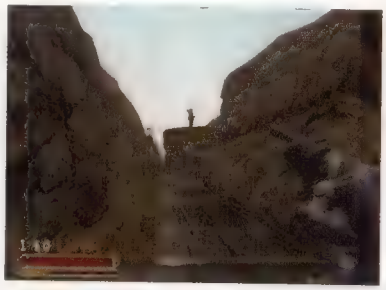
4:3	PS2, Xbox
16:9	PS2, Xbox
Scan. progressiva (480p)	Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Surround	PS2
Dolby Digital 5.1	Xbox
Split-screen	PS2, Xbox (4)

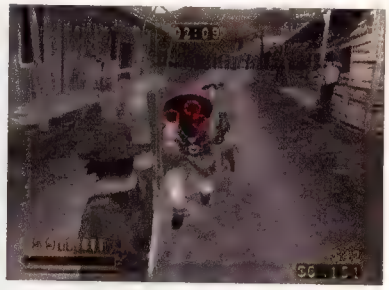
Xbox Live aware

I fucili implementati in *Red Dead Revolver*, oltre ad avere una gittata maggiore rispetto ai revolver, permettono di zoomare sul bersaglio

La R nera su sfondo giallo che appare al caricamento di un gioco Rockstar non è più un semplice logo, quanto piuttosto una promessa. Sin dalla sua nascita, l'etichetta appartenente a Take Two Interactive si è concentrata sulla produzione di action game sfacciatamente violenti e trasgressivi, per la gioia del pubblico pagante di mezzo mondo. Una politica tanto aggressiva quanto remunerativa, che tuttavia ha dato adito alle critiche di diversi appassionati, convinti che al di là della facciata imposta dal marketing si celino esperienze ludiche mediocri. *Red Dead Revolver*, ultima fatica del publisher americano, non fa eccezione alla linea editoriale di Rockstar.

In questo caso l'ambientazione è il selvaggio West, che si presta come setting per un frenetico sparatutto in terza persona. Il giocatore veste i panni di Red, cacciatore di taglie alla ricerca dell'assassino del padre. Non appena afferrato il controller, gli assidui frequentatori del genere si sentiranno immediatamente a proprio agio: lo stick sinistro è deputato al movimento del protagonista, mentre con quello destro si agisce sulla telecamera virtuale e sul mirino. Non mancano le consuete mosse evasive e la possibilità di trovare riparo dal fuoco nemico appiattendosi contro pareti o protezioni di varia natura. Sebbene la standardizzazione dell'interfaccia possa far pensare il contrario, *RDR* si sforza di porre rimedio ai problemi che solitamente affliggono il genere. Innanzitutto la collimatura mirino-bersaglio, pur rimanendo manuale, è agevolata da un sistema di lock on 'parziale'. Questo permette di seguire per brevi tratti gli spostamenti del nemico, oppure di indirizzare automaticamente il fuoco ove necessario quando si esce velocemente allo scoperto. Analogamente a quanto visto in *kill.switch* di Namco, è possibile poggiare il mirino sul bersaglio ancor prima di esporsi dal proprio rifugio, così da rendere più agili le sparatorie a distanza. Tenendo conto che a questi accorgimenti si aggiunge la possibilità di impostare la sensibilità delle levette analogiche, risulta chiara l'intenzione di Rockstar di facilitare il più possibile la fruizione via controller senza ricorrere alla scappatoia del lock-on completamente automatico.



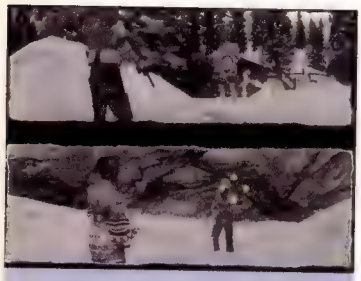


"*Red Dead Revolver* non è solo un atto d'amore verso lo spaghetti western, ma anche un action game capace di risplendere di luce propria"

Ma il fulcro dell'azione è lo scontro a corto e medio raggio. In questo senso, *RDR* si gioca in maniera similare a molti sparatutto in prima persona. È fondamentale tenersi continuamente in movimento, viaggiando il linea retta da un riparo all'altro. Il level design viene in soccorso proponendo scenari non così estesi da disperdere al proprio interno i contendenti, ma sufficientemente articolati da offrire abbondanti occasioni di riparo. Ad aggiungere peso strategico agli scontri contribuisce l'ampio arsenale a disposizione. Con i soldi ricavati dalle taglie, infatti, è possibile acquistare nuove armi, ognuna con peculiari caratteristiche di gittata, precisione e tempi di ricarica. Se inizialmente utilizzare un'arma piuttosto che un'altra non denuncia differenze significative, nei livelli avanzati è essenziale saper leggere il contesto di gioco ed attrezzarsi di conseguenza. Un fucile devastante ma con un caricatore poco capace significa morte certa nelle sparatorie più concitate, ma è il ferro giusto per sbarazzarsi con un solo colpo di un eventuale cecchino. Ogni arma è inoltre soggetta ad usura e, di conseguenza, ad un graduale calo prestazionale da contrastare spendendo il denaro in riparazioni. Non manca inoltre la possibilità di incrementare la potenza del proprio arsenale, nel caso non ci si possa permettere l'acquisto di attrezzi più performanti.

Come ogni sparatutto moderno, *RDR* non poteva esimersi dal proporre la sua variante del bullet time, ribattezzata Dead Eye. Tramite la pressione di un tasto dorsale è possibile attivare uno slow motion della durata di alcuni secondi, durante il quale 'agganciare' con il mirino i punti deboli del proprio avversario. Fatto questo, è sufficiente agire sul grilletto per scaricare una vera e propria pioggia di piombo sui punti precedentemente evidenziati. Ma ciò che divide il gioco Rockstar dagli innumerevoli esponenti del genere è la presenza dei duelli, frutto della volontà di riproporre in chiave interattiva gli scontri faccia a faccia resi celebri dalla cinematografia western. In precisi momenti del gioco l'azione si interrompe e la telecamera si sposta dietro al bacino di Red, così da centrare in una sola inquadratura sia il suo fodero che gli avversari. Un repentino spostamento prima indietro e poi in avanti dello stick destro mima letteralmente l'estrazione dell'arma. A questo punto appare un cursore che alterna ciclicamente tre diversi tipi di colpo, che vanno dal semplice graffio alla ferita mortale: spetta al giocatore indirizzare i propri proiettili nei centri vitali del nemico, riuscendo nel contempo a far fuoco nell'attimo in cui è visualizzata l'icona rappresentativa del colpo più letale.

Ciò che più colpisce di *RDR* è la sua totale dedizione all'azione. La cura riposta nel sistema di combattimento e la presenza di varianti come il Dead Eye o i duelli garantiscono un alto tasso di piombo e adrenalina. Il puzzle solving e l'esplorazione sono completamente banditi, mentre la relativa brevità dei livelli (comunque numerosi) mantiene sempre alta la tensione, senza stancare. Solo in un'occasione gli sviluppatori cedono alla tentazione di annacquare l'azione blastatoria con meccaniche stealth, ma è fortunatamente un caso isolato. La stessa ripetitività è scongiurata dalla varietà di situazioni e scenari proposti nel corso dell'avventura. Tra assalti al treno



Cowboy showdown

I boss incontrati nel corso della modalità single player possono essere sbloccati e utilizzati negli scontri multiplayer. Questi consistono in deathmatch ambientati all'interno degli stessi scenari dell'avventura principale. Ogni volta che un giocatore viene 'fraggato' appare al suo posto una carta da gioco: chi riesce a completare una mano vincente è premiato con armi o abilità particolari, come ad esempio l'invisibilità temporanea. Ma la modalità più originale è sicuramente quella denominata 'High Noon', che ripropone in chiave multiplayer i duelli uno contro uno.

Una volta terminata l'avventura, si rende accessibile la modalità Bounty Hunter che propone il riattraversamento di alcune missioni nel rispetto di precise restrizioni

e alla diligenza, battaglie a cavallo e duelli all'ultimo sangue, l'azione scorre sempre impetuosa, senza soluzione di continuità. I sei differenti personaggi giocabili, del resto, garantiscono un'ulteriore fonte di interesse, benché le differenze tra di essi non siano molto marcate.

A rovinare l'idillio intervengono alcune pecche nell'intelligenza artificiale dei nemici. Sebbene all'inizio sia apprezzabile la capacità di quest'ultimi di trovare riparo e di organizzare elementari manovre di attacco corale, sulla lunga distanza iniziano ad emergere pecche più o meno grossolane. Talvolta è addirittura possibile raggiungere e freddare un nemico appostato dietro ad un muro prima ancora che questi si renda conto del pericolo. E per quanto i duelli rappresentino una gradita novità, la superficialità della loro meccanica li rende ripetitivi dopo poche iterazioni.

Ma sono i boss di fine di livello a destare le maggiori perplessità: in più di un'occasione **Videogiochi** è riuscita a eliminarli in tempi brevissimi, semplicemente sfruttando alcuni bachi nella loro IA. Una macchia che manda gambe all'aria il bilanciamento della difficoltà, considerando che spesso il superamento di uno stage propone un livello di sfida esponenzialmente superiore rispetto a quello offerto dal relativo boss finale.

Il reale plus valore del gioco Rockstar rimane comunque l'ambientazione. *RDR* ribadisce ulteriormente la capacità della softco americana di creare meravigliosi mondi virtuali, prima ancora che impianti ludici. Lungo i ventisette capitoli della storia si masticano la polvere e il sudore della frontiera, mentre le vicende narrate non lesinano nel riproporre situazioni prese in prestito dai capolavori di Sergio Leone. L'uso di una fotografia con contrasti molto accesi, assieme alla presenza di filtri, sgranature o effetti come la sfocatura, arricchiscono notevolmente l'atmosfera. La sensazione di prendere parte ad una vecchia pellicola è fortissima, grazie anche alla colonna sonora dal respiro 'morriconeggiante'. Una maestria a livello artistico che nasconde maliziosamente le evidenti deficienze tecniche. La legnosità dei movimenti o la presenza di texture poco definite, del resto, sono rese quasi accettabili dal grande lavoro di post produzione svolto dai grafici Rockstar. Nonostante tutto, *RDR* non è solo un atto d'amore verso lo spaghetti western, ma anche un action game capace di risplendere di luce propria. Per certi versi poco rifinito e non troppo originale, ma godibilissimo nella sua ricerca ossessiva dell'azione pura.

Voto: Sette su dieci

Intreccio narrativo

La trama narrata da *RDR* non brilla certo per originalità, ma ha il pregio di amalgamare senza forzature i livelli del gioco, nonché di cambiare ripetutamente il punto di vista sulla storia. Il giocatore ha la possibilità di vestire i panni di ben sei personaggi, giocando in prima persona vicende parallele a quelle del protagonista Red. Si va dal flashback giocabile che introduce il Generale Diego, ai livelli che vedono impegnati il nativo americano Shadow Wolf, il soldato nordista o l'eccentrico Jack Swift. Non poteva mancare, infine, l'eroina femminile, in questo caso la cowgirl Annie Stoakes.

TOCA Race Driver 2

Sistema: **Xbox (ver. testata), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Interno**

4:3
16:9

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	2
LAN	12
Online	12

Soundtrack personalizzata

Sebbene tecnicamente riuscito, *Race Driver 2* ha nel sonoro il suo tallone d'Achille. Il rombo dei motori è convincente ma tutt'altro che autentico, e fallisce nel restituire la necessaria sensazione di potenza

È pacifico che il genere dei giochi di guida abbisogni di una svolta concettuale. Il livello della simulazione in sé è mediamente giunto ad un picco qualitativo difficilmente valicabile entro questa generazione tecnologica. Lo storico compromesso fra realismo e giocabilità è ormai uno standard. Alla domanda 'e ora?' gli sviluppatori volgono lo sguardo altrove in cerca di idee su come far progredire il genere. Su come proporre qualcosa di nuovo senza ricorrere alla facile soluzione che prevede l'imbottigliamento di un numero progressivamente maggiore di auto e tracciati in un unico pacchetto.

Gli ultimi anni hanno visto la proliferazione di racing game dalla (relativamente) forte componente narrativa. Dal primo *TOCA Race Driver* di nuova generazione al recente *Racing Evolution* di Namco, passando ovviamente per il quasi omonimo *Racing Evoluzione* della nostrana Milestone, guidare non è più scegliere una vettura e scendere in pista contro anonimi concorrenti, ma risolvere questioni economiche e sentimentali, vincere per ottenere i favori degli sponsor, vincere per dimostrare di saperci fare, vincere per dare una lezione ad un antipatico antagonista. C'è ora una ragione per vincere.

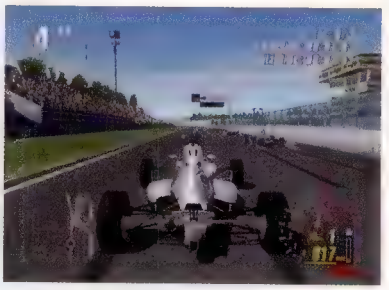
All'avvio della modalità carriera di *TOCA Race Driver 2*, si viene catapultati al volante di un'auto lanciata verso una curva ad angolo retto, nel bel mezzo di una gara di gran turismo sul circuito di Adelaide. È l'ultimo giro, si è in settima posizione, e qualcuno strilla dall'auricolare: "Stai attento! Con botte del genere rischi di non finire la gara". Quindi, con più gentilezza, la voce illustra il sistema di controllo e fornisce consigli sull'esecuzione delle manovre di base. Al termine della gara, il meccanico Scotty (quella voce) accoglie il giocatore invadendone la visuale in prima persona con atteggiamento ostile, e recitando la frase: "Ma che roba è? Cosa diavolo credevi di fare? Sei qui per vincere delle gare non per giocare agli autoscontri."

È questo il modo adottato da *TOCA Racer Driver 2* per dichiarare la sua appartenenza al genere dei 'giochi di guida narrativi'. E funziona, perché immediatamente ha corso nel giocatore un processo di incuriosita indagine sul mondo che si trova ad abitare e sugli eventi che, seppure in maniera pilotata, lo vedranno protagonista. Scotty spiega che si dovranno vincere gare per recuperare il danaro necessario a vincere altre gare. È la solita trafila quindi, ma presentata con indubbia classe grazie al summenzionato impiego di una visuale in soggettiva, all'opportuno mutismo del proprio alter ego e alla buona qualità dei dialoghi in italiano.

Ovviamente l'azione fuori dal tracciato non è così cruciale come quella al suo interno, ed è qui che si registrano i progressi più significativi. Sebbene si goda di scarso potere decisionale sulle gare da affrontare, il gioco provvede a distrarre da questa condizione di impotenza con l'offerta di ben 33 campionati in costante pellegrinaggio fra le 15 'discipline' previste, dalla corsa su asfalto al rally, passando per gare modello NASCAR. La progressione lungo i vari campionati è pertanto lineare, ma spesso viene data la possibilità di scegliere fra due categorie corsistiche, e il gioco è bilanciato in maniera tale da concedere alcune delle esperienze più 'esotiche' già nei primi istanti piuttosto che rispettare l'antica regola che vorrebbe le cose più interessanti conservate per dopo.

Laddove in passato la serie targata Codemasters si è cimentata con scarso successo nella simulazione di auto estranee al normale circuito del gran touring, in questa edizione, ogni vettura, anche la più bizzarra, si comporta tanto fedelmente rispetto alla sua controparte reale quanto ci si aspetterebbe dalla sua interpretazione videoludica.

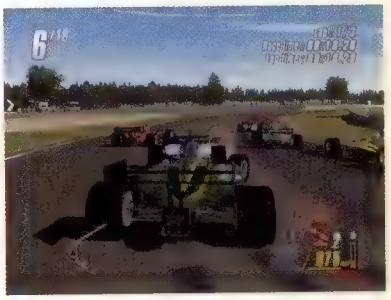
Il che vuol dire che sì, *Race Driver 2* accetta dei compromessi, non è *Gran Turismo 4*, ma concede varietà e la necessaria autenticità per goderne. Dal volante di una Ford Mustang del '68 a quello di una motrice di un TIR, dalla Mitsubishi 3000 GT al pick-up, dalla Subaru Impreza WRX alla vettura del Master Gran Prix (l'equivalente di TOCA 2 della Formula Uno),



> "Gran parte dell'attrattiva risiede nella varietà delle esperienze offerte, ma è la qualità complessiva della corsa a farne un'opera irrinunciabile"

Online life

L'opzione multiplayer offre una modalità a due via split-screen e una online (o LAN) per un massimo di 12 partecipanti. L'host ha la possibilità di regolare un'immensità di parametri, in merito all'occorrenza dei danni, alla tipologia di auto ammesse (modificate e non) e può addirittura fare in modo che i giocatori dal rating più basso partano dalle prime file per ovvie ragioni di compensazione. La fluidità dell'esperienza è talvolta minata da problemi di lag, soprattutto quando vi prende parte il massimo dei giocatori ammessi. Ciononostante il problema incide solo sul movimento delle auto avversarie senza inficiare la manovrabilità del proprio veicolo.



L'impiego di una visuale esclusivamente in prima persona durante le sequenze di intermezzo della modalità carriera si è rivelata vincente. Opportune oscillazioni aggravano l'impressione di 'esserci'

le dinamiche comportamentali cambiano continuamente tenendo alto l'interesse.

A garantire analogo livello di attenzione in pista provvedono intelligenze artificiali che, per una volta, non tradiscono in toto i proclami della press release. Il comportamento delle auto avversarie sul tracciato appare istintivo, pertanto realistico. Commettono errori, si precipitano verso l'interno curva con l'aggressività di chi ha fame di centesimi di secondo, senza frenare bruscamente e inutilmente come accadeva in *Race Driver* e, soprattutto, sanno difendersi quando insediati da tergo. Talvolta, particolari piloti offrono insidie supplementari in base ai rapporti personali delineati nei momenti narrativi del gioco, ma è difficile stabilire se davvero godano di una memoria propria o siano semplicemente programmati per dare filo da torcere al loro rivale.

Come da tradizione, il sistema di danneggiamento prevede il più o meno graduale deperimento delle auto vittime di una guida incauta. Sebbene giammai riducibili a quell'ammasso di lamiere contorte malvisto dalle case automobilistiche, le vetture perdono potenza e stabilità a seguito degli urti occorsi nei punti 'sensibili', arrivando a stazionare inermi sotto l'invito ad abbandonare la gara in caso di rottura del motore. È sufficiente un abbraccio ad alta velocità con uno spigolo di cemento per condannarsi al ritiro.
I fanatici delle elaborazioni troveranno modesto appagamento in *Race Driver 2*. L'impostazione del veicolo passa per i soliti settaggi in merito al cambio, alle sospensioni, alle barre antirollio, al telaio o ai freni. Nulla di particolarmente sofisticato, ma il bello è che non v'è modifica che influisca sull'esito della modalità carriera. Il motivo? Semplicemente, la suddetta modalità preclude ogni forma di avvicinamento a ciò che si cela sotto il cofano, accordandovi l'accesso esclusivamente in modalità 'Simulatore', una sorta di arcade mode 'fai da te' che permette di rivisitare auto e percorsi sbloccati, allestendo veri e propri mini-campionati con tanto di qualificazioni e fasi di messa a punto.

Gran parte dell'attrattiva di *Race Driver 2* risiede quindi nella varietà delle esperienze di guida offerte, ma è la qualità complessiva della corsa che fa del titolo Codemasters un'opera irrinunciabile. Aggiungete a questo una modalità online ricca di opzioni di customizzazione (vedi box) ed è difficile immaginare un racing game per Xbox più appagante e completo di questo.

Voto: Otto su dieci

Metti la cera...

Rispetto all'edizione precedente, *Race Driver 2* compie un deciso passo in avanti in termini di dettaglio grafico e soprattutto fluidità. I 60fps non sembrano minacciati neanche dalla presenza di altre venti vetture sul tracciato e l'environment mapping assolve egregiamente il suo incarico di 'lucidatura' delle carrozzerie. Le conseguenze degli urti sulla lamiera, invece, appaiono talvolta arbitrarie, con la vettura vittima di un urto frontale a riportarne i segni anche sul paraurti posteriore. Ottime le scenografie dei circuiti tradizionali, un po' meno quelle 'naturalistiche' degli eventi ralistici, impoverite da qualche spigolo di troppo.

Hitman: Contracts

Sistema: **: PS2, Xbox (ver. testate), PC** Versione: **Europea** Produttore: **Eidos Interactive** Sviluppatore: **Io Interactive**

4:3	PS2, Xbox
16:9	Xbox
50/60Hz	PS2, Xbox
Stereo	PS2, Xbox
Surround	PS2, Xbox
Dolby Digital	Xbox

Sebbene praticamente identiche sotto il profilo estetico, rispetto alla versione Xbox, quella PS2 vanta colori più vibranti e una superiore rappresentazione di agenti atmosferici come pioggia e neve

La storia di Io Interactive cresce con *Hitman*. Due anni dopo i buoni risultati di *Codename 47*, il titolo d'esordio pubblicato nel novembre 2000 solo su PC, Io Interactive spicca il volo con *Silent Assassin*, un seguito da oltre 3 milioni di copie vendute sui principali sistemi d'intrattenimento domestici. La recente acquisizione da parte di Eidos conferma la software house danese come una delle stelle in ascesa più promettenti del firmamento videoludico, e questo nuovo *Hitman: Contracts* è il gioco che suggella il sodalizio tra le due parti.

Cronologicamente a cavallo tra *Codename 47* e *Silent Assassin*, *Contracts* si avvia esattamente dove si interrompeva il primo. Nome in codice 47 è in piedi, al centro di una stanza color bianco luminescente. Ha appena assassinato il dottor Ort-Meyer, l'uomo che ora giace nel lago di sangue davanti a lui. All'esterno, forze speciali SWAT hanno circondato l'edificio e si preparano a fare irruzione. La prossimità tra i due titoli è tale che un potente senso di déjà vu sedimenta il dubbio di aver ripreso il gioco originale dopo un intervallo durato quattro anni. Completata la missione introduttiva, una sequenza in computer grafica mostra 47 in uno stato di semi-incoscienza, costretto sul pavimento da una ferita recente. In bilico tra la vita e la morte, lì dove sogno e realtà si confondono, 47 si perde nei ricordi di quella che è stata la sua vita da sicario. Una serie di flashback che il giocatore è chiamato a rivivere nell'arco di 11 delitti aventi tutti 47 come esecutore materiale. Il rimando ad eventi passati offre il destro agli autori per mischiare livelli inediti a rivisitazioni estese di omologhi già apparsi in *Codename 47*, migliorati in forza dei perfezionamenti apportati alla serie nel tempo. *Contracts* è pertanto prequel e sequel di *Silent Assassin*, a seconda che lo si guardi ora dal punto di vista narrativo, ora da quello strutturale.

La formula che ha decretato il successo della serie viene riproposta solo lievemente affinata in questo terzo episodio. Ogni incarico si presenta come un testo dal duplice livello di lettura. Il giocatore novizio può lanciarsi a testa bassa verso la vittima designata. Pistole in pugno e concentrazione al massimo, 47 irrompe negli ambienti di gioco senza adottare nessuna copertura cautelativa, annientando senza ripensamenti chiunque osi ostacolarlo. Pur essendo lecita nella maggior parte delle missioni, una condotta di questo tipo tradisce totalmente lo spirito che anima il gioco. Di più, per l'agente 47 impugnare la pistola dopo essere stato scoperto è un fallimento personale. Questo perché *Hitman* non è esaltazione dell'omicidio, ma di ciò che lo anticipa, la messa in atto del delitto. Meglio se elegante. Arrivare alla vittima senza che questa avverta il pericolo e abbandonare la scena senza destare il minimo sospetto è la legittima chiave interpretativa del gioco, perché è l'unica che dia reale soddisfazione al giocatore.

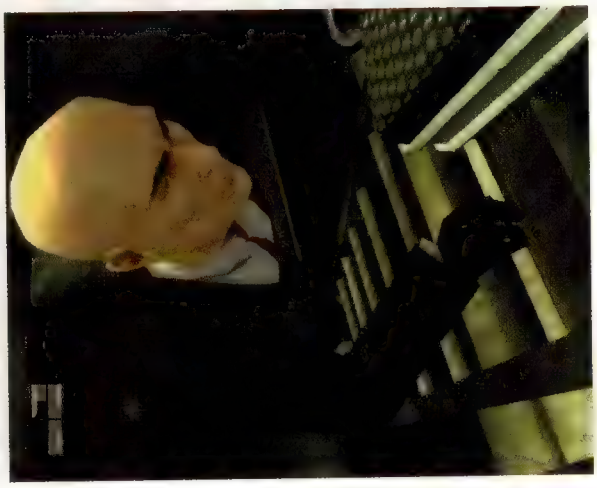
Come nel precedente episodio, la pratica assassina passa non solo per l'evasione di sguardi, ma soprattutto per il travestimento. Se l'obiettivo è una personalità eccellente chiusa nella suite di un albergo lussuoso, indossare i panni di un addetto alle pulizie consente di eludere le attenzioni della rigidissima sorveglianza. Quarantasette è un maestro del trasformismo. Sa essere tutti e nessuno. Ovunque vada, quando passeggia disinvolto tra i vicoli di Hong Kong o con fare furtivo tra le stanze di un accampamento siberiano, è come un'aquila in cerca della preda. Scelta una vittima qualsiasi, purché di sesso maschile, 47 può ucciderla o tramortirla per poi spogliarla degli abiti. Prendere in prestito le vite altrui permette al giocatore di scavare le profondità dello schema di rapporti che regolano le relazioni tra i personaggi non giocanti al fine di soddisfare le proprie delittuose finalità. Gli ambienti sono piccoli nuclei di vita virtuale. Persone diverse per sesso e occupazione vengono colte negli atteggiamenti più disparati (passanti che si riparano dalla pioggia battente) o nel normale svolgimento delle loro mansioni. Più che individui animati da autonoma consapevolezza, essi vanno inquadrati come anonimi rappresentanti di categoria. La devota aderenza a schemi di comportamento standard e universalmente condivisi li rende uno strumento più efficace di qualsiasi arma per un manipolatore astuto come 47. Ad esempio nello sfruttamento delle tensioni tra due o più fazioni opposte. Uno scenario vede centauri e teppisti accalcarsi nei bar maleodoranti dei bassifondi, mentre la polizia locale vigila per mantenere l'ordine. Nei panni di un delinquente qualsiasi, 47 può escogitare manovre di disturbo scatenando screzi tra le due parti, portando la sorveglianza ad allontanarsi da quel posto di blocco che gli interessa superare. L'importante è preoccuparsi di occultare le vittime denudate trascinandole in un posto sicuro. Il ritrovamento di un

L'opzione di salvataggio registra i progressi compiuti in qualsiasi punto del livello. Solo nella modalità Expert questo privilegio è precluso, obbligando a ricominciare una missione sempre dal principio

"Impugnare la pistola dopo essere stato scoperto è un fallimento personale. Perché *Hitman* non è esaltazione dell'omicidio, ma di ciò che lo anticipa"

Percezioni alterate

Hitman: Contracts si gioca nel ricordo. Le missioni si riferiscono ad eventi già conclusi che il giocatore rivive nella testa del protagonista in stato confusionale. Un contesto particolare che Io Interactive esalta per mezzo di raffinati tocchi di classe. Sfocatura dell'immagine, effetti di persistenza e narcotizzanti giochi di colore sono solo alcuni degli accorgimenti adottati per restituire al giocatore l'illusione di vivere in uno stato sospeso tra realtà e immaginazione. Filtri che arricchiscono subdolamente le locazioni di un tocco onirico sempre diverso e caratteristico.



Un curioso baco delle intelligenze artificiali le rende cieche alla presenza di 47 anche mentre fissano la sua immagine riflessa su uno specchio...

cadavere può generare un trambusto in grado di far saltare la copertura, e 47 sarebbe costretto a impugnare la pistola...

Messaggi informativi mostrati su schermo al momento opportuno avvertono su quanto accade altrove. Se un cadavere viene scoperto, se il bersaglio della missione prende un whisky, o quando i sospetti delle guardie iniziano a convergere su 47, il sistema di informazioni è l'emolliente che facilita la dinamica variazione delle strategie intraprese dal camaleontico killer. Un alleato prezioso in tal senso è la mappa. Non solo bussola orientativa, ma sofisticato radar su cui verificare in tempo reale le coordinate spaziali e gli spostamenti di tutti gli esseri umani presenti sulla scena, amici o nemici che siano. Punti esclamativi segnalano gli elementi di cui 47 può servirsi per l'allestimento di gustosi escamotage, come la disponibilità di un veleno e delle bevande adatte per la somministrazione, o di un lassativo e della pietanza in cui versarlo per spingere la vittima al bagno, costretta da un terribile mal di pancia. Gli aiuti sono forniti solo nei primi due livelli di difficoltà dei tre previsti dal gioco. Nel più impervio, definito per assassini professionisti, il giocatore è chiamato a scoprire da solo dove reperire la materia prima che può essergli utile.

In considerazione della lunghezza delle missioni è pertanto probabile che manovre evasive e confronti a viso aperto si alternino proprio come in un film d'azione. Non a caso gli elementi strutturali e sensoriali del gioco si integrano in una scenografia accuratamente studiata per spettacolarizzazioni di stampo cinematografico. Quando due braccia spuntano dall'oscurità per avvolgere il collo della preda con un filo da strangolamento, o quando 47 cammina con fare solenne nel corridoio deserto che lo separa dalla stanza della vittima, mentre tra le pareti riecheggia la musica della festa al piano di sotto... *Contracts* non è avaro di momenti memorabili. Sensazioni rafforzate dalla rappresentazione di un'umanità degenerata e brutale, un mondo violento popolato da canaglie, seviziatori, maniaci. Il gioco immerge in atmosfere 'malate' che è possibile sentire ancora addosso dopo aver spento la console.

Sebbene il gioco soddisfi gli intenti che i suoi autori si prefiggevano, è difficile ignorare l'assoluta mancanza di estro creativo. *Hitman: Contracts* si accontenta di essere un semplice aggiornamento che non aggiunge nessun merito ulteriore alla serie. Oltre al gradito ampliamento del corredo bellico, avrebbe giovato una sferzata di creatività alle intelligenze artificiali degli NPC, soprattutto in battaglia, come pure una superiore longevità complessiva. L'impressione è che il gioco finisca troppo presto, e non c'è livello di difficoltà extra o voglia di rimettersi in gioco che sia in grado di scacciarla. Sarebbe stato altresì apprezzato un potenziamento delle modalità stealth al di là di quelle strettamente imperniate sul travestimento. Di fatto, gli strumenti alternativi presenti nei diversi livelli si prestano ad una sola applicazione possibile.

Concludendo, nonostante *Contracts* possa definirsi un gioco globalmente riuscito, **Videogiochi** non dimentica che portare avanti un franchise di successo è una responsabilità nei confronti degli appassionati prima ancora che un'opportunità per far soldi. Fiduciosa che il talento innovatore di Io Interactive si riconfermi nel prossimo episodio della serie, **Videogiochi** congeda l'ultima creazione di Io Interactive come un piacevole update di *Silent Assassin*, ma nulla di più.

Voto: Sette su dieci

Gli occhi del delitto

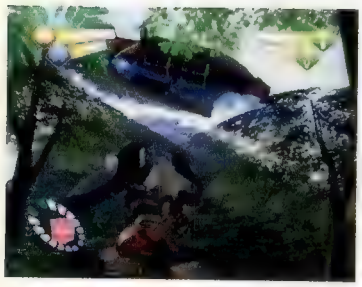
In aggiunta all'inquadratura standard in terza persona, una semplice pressione dello stick destro consente il passaggio senza soluzione di continuità dalle spalle agli occhi del protagonista. Il mutamento prospettico non provoca il minimo disorientamento, complice un sistema di controllo basato sui movimenti coordinati dei due stick analogici. Ambo le visuali non contemplano un sistema di aggancio automatico del bersaglio. Un mirino al centro dello schermo è tutto ciò su cui il giocatore può contare durante i conflitti a fuoco.

4:3
16:9
50/60Hz

Stereo
Surround

Transformers

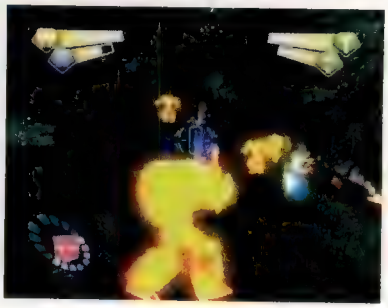
Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Melbourne House**



La buona intelligenza artificiale dei nemici si manifesta anche per via della loro capacità di navigare liberamente le scenografie, seguendo percorsi logici elaborati autonomamente

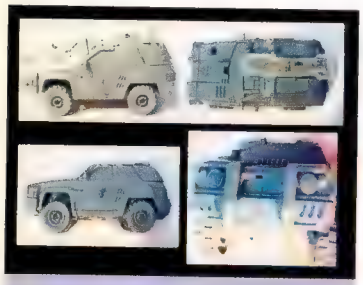
L'idea è una di quelle che Martin De Ronde di Guerrilla approverebbe: creare qualcosa di unico e rinchiuderlo in qualcos'altro di riconoscibile. Ma in verità, quella di Melbourne House non è stata un'intuizione, bensì una felice coincidenza. Perché in *Transformers* l'insolito deriva dallo stesso elemento riconoscibile. L'idea dei robot capaci di trasformarsi in automobili deriva dalla serie televisiva. Quella dei Mini-Con anche. Tutto quello che la casa australiana doveva fare era costruire un modello di gioco fondato sulle idee 'allegate' alla licenza. Ed è quello che ha fatto.

I Mini-Con sono dei piccoli e servizievoli automi capaci di interfacciarsi con i modelli di stazza superiore per conferire loro svariate abilità. Per ragioni che non è dato comprendere, un incrociatore abitato da questa minuta razza robotica precipita sulla Terra non prima di aver mandato un SOS sul pianeta Cybertron, patria degli autobot Transformer a sua volta interessato da una massiccia invasione da parte dei Decepticon. La richiesta di soccorso suona come un'ultima speranza per gli autobot capeggiati da Optimus Prime così come una minaccia per le forze comandate da Megatron. E così, entrambi gli schieramenti si lanciano sul pianeta terracqueo al grido di "catch 'em all!". Prevedibilmente, la progressione nel gioco è scandita dal ritrovamento dei Mini-Con, mentre la presenza dei Decepticon garantisce una fornitura constante di conflitti a fuoco.



Per quanto spettacolari e drammatici, gli effetti prodotti dalle armi tendono ad affogare lo schermo in una coltre di fumo (a sinistra) rendendo difficoltoso distinguere il nemico durante gli scontri ravvicinati. Fortunatamente il visore termico permette di ovviare al problema (a destra)

"È difficile resistere alla tentazione di portarsi sulla cima di un tempio azteco per ammirare l'intera distesa amazzonica ondeggiare fino all'orizzonte"



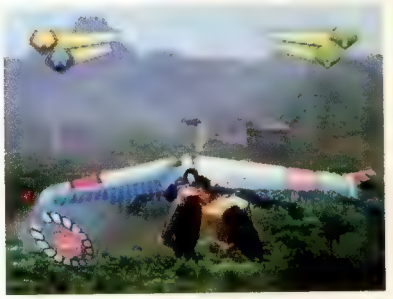
Extra

Al di là dei Mini-Con, gli scenari nascondo anche i cosiddetti Data-Con, il cui recupero infoltisce un'apposita sezione di extra contenente materiale di vario genere, dalla prevedibile carrellata di art e fumetti, alle singole sequenze in CGI, passando per interessanti schede illustrative della varie fasi di produzione dei giocattoli, dal bozzetto su carta alla modellazione, arrivando fino ai manuali di istruzione. Ma la vera chicca sono gli spot pubblicitari originali della prima serie televisiva. Diamine, sono inguardabili.

Degli svariati Transformer teoricamente concessi dalla licenza Hasbro, solo tre sono disponibili alla selezione: Hot Shot, Red Alert ed Optimus Prime. Ciascuno vanta differenti valori prestazionali in materia di attacco, difesa, velocità e potenza. In generale, Hot Shot è il più rapido del trio, Red Alert il più robusto e Optimus Prime il più letale. Il fattore potenza, invece, è legato ai differenti carichi energetici di cui i Mini-Con abbisognano per operare, una caratteristica che impedisce di allestire imbattibili macchine da guerra, acuendo così l'importanza della riflessione tattica. I Mini-Con si distinguono inoltre per le varie funzionalità offerte, siano essere di natura offensiva (missili, laser, mitragliatori vari, fucile di precisione, lancia granate e così via), difensiva (scudi, deflettori, energia extra, sistema di autoriparazione), motoria (sprint, super salto, aliante) o investigativa (visore termico, rilevatore di Mini-Con). Non mancano Mini-Con offerenti condizioni di invisibilità momentanea, amplificatori della gittata dell'arma principale o produttivi di un impulso elettromagnetico capace di ritorcere i nemici che ne vengano investiti contro i loro stessi alleati. Con così tante variabili a disposizione (circa 40 in totale) è inevitabile che non se ne faccia di ciascuna un uso particolarmente estensivo, ciononostante Transformers riesce egregiamente nel duplice intento di dare respiro alla personalizzazione e di costringere ad operare scelte oculate. È infatti incredibile la variabilità del livello di difficoltà nell'ambito del medesimo scenario in funzione dell'allestimento prescelto per farvi fronte. Da questo punto di vista Transformers potrebbe dirsi la variante light di *Armored Core*.

Il merito va ovviamente attribuito anche alla notevole diversità prestazionale e comportamentale che interessa lo schieramento avverso, composto da semplice fanteria appiedata, fastidiosi automi volanti, agili robot a quattro zampe equipaggiati con sistemi di mimesi ottica o pachidermici titani lenti ma devastanti. Altrettanto sorprendente è l'intelligenza che sottende le loro manovre, portandoli a schivare con un tuffo disperato i missili eventualmente lanciati al loro indirizzo, o ad indietreggiare saggiamente per arroccarsi in difesa di punti sensibili della scenografia a mano a mano che il giocatore guadagna terreno. Alcuni di loro sono più bastardi di altri, o più scaltri, o più temerari. In ogni caso mantengono sempre fresco il piacere del combattimento nonostante sia l'unica attività svolta durante il gioco fra il recupero di un Mini-Con e l'altro.

Melbourne House è riuscita inoltre nel difficile intento di allestire un sistema di controllo che garantisse estrema fluidità di manovra senza rinunciare a trasmettere il peso e la natura meccanica dei Transformer. La distribuzione dei comandi secondo lo schema dello sparatutto in soggettiva (i due analogici per muoversi e voltarsi, i dorsali per saltare e attaccare) si è rivelata una scelta azzeccata e merita di essere promossa a standard per tutte le future simulazioni robotiche. Inspiegabile, invece, è l'esagerato intervento della fisica ragdoll laddove si cada da un precipizio o si venga in qualche modo sbalzati in aria. L'attesa di interminabili secondi affinché il Transformer concluda la sua performance di dislogamento articolare genera frustrazione ed inficia quell'impressione di solidità così abilmente trasmessa dalle animazioni predefinite.



Il volo planato esalta la magnificenza delle scenografie e le qualità del motore grafico. L'aggiornamento dinamico dei dettagli converte alberi poligonali in bitmap allorquando superino una certa distanza dal punto di vista

È certamente uno spettacolo affascinante per le prime tre o quattro volte, ma dopo una dozzina di capitomboli si comincia a sentire la mancanza di una funzione che ordini il riassetto istantaneo del autobot.

Giammai è invece possibile stancarsi della maestosità, del dettaglio e della bellezza delle ambientazioni che incorniciano l'azione. Anche dopo ripetute sessioni di gioco è difficile resistere alla tentazione di portarsi sulla cima di un tempio azteco per ammirare l'intera distesa amazzonica ondeggiare morbidamente fino all'orizzonte. Lanciarsi dalla vetta di un monte per planare sulla boscaglia sottostante, mentre il sole ammicca dalle colline accarezzando la lucida lamiera dell'autobot e stormi di fenicotteri intrecciano le traiettorie degli incrociatori dei Decepticon, è un'esperienza più affascinante di quanto queste righe diano ad intendere.

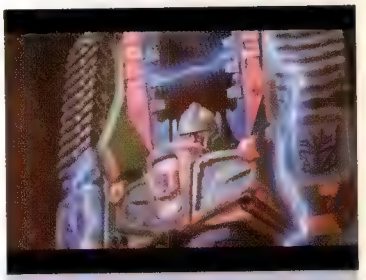
Ma per quanto eccezionale nell'immacolata gestione di immensi panorami naturalistici, il motore grafico è facile al singhiozzo durante gli scontri a fuoco più furiosi, dove l'orgia di effetti prodotta dalle esplosioni appare quasi inopportuna vista l'evidente incapacità del motore di gestirla.

Al di là di questi inconvenienti di natura tecnica, sono altri i fattori che impediscono a *Transformers* di conquistare un giudizio pienamente positivo. Il level design è incostante nella sua alternanza di sezioni ben concepite ad altre ricche di potenzialità inespresse, mentre i confronti con i boss finali si fondano su dinamiche basilari, sorprendentemente incuranti delle qualità trasformiste dei duellanti.

L'inevitabile ignoranza di ciò che attende lungo ogni nuovo scenario impedisce inoltre di definire in anticipo il set di Mini-Con più indicato per farvi fronte, obbligando ad una prima fase di ricognizione, seguita dal rientro al quartier generale per apportare le necessarie modifiche all'assetto. L'intera procedura è meno rapida di quanto auspicabile, il che può indurre i giocatori meno pazienti ad 'insistere' su una configurazione inefficiente pur di non dover subire l'attesa di spossanti fasi di caricamento (14 secondi circa fra andata e ritorno). E infine, dopo i primi, promettenti istanti di gioco, le occasioni in cui è necessario o anche solo utile trasformarsi in automobile si fanno più rare, approssimandosi allo zero spaccato volgendo al finale.

Le voci di corridoio che darebbero Melbourne House già impegnata su un seguito di *Transformers* non sono necessariamente prive di fondamento. Indubbiamente c'è ancora spazio per il miglioramento e la rifinitura. Ciononostante il team australiano ha dimostrato di saperci fare anche con un genere diverso da quello a cui deve la sua reputazione, confezionando un'avventura irresistibilmente coinvolgente e di conseguenza la miglior trasposizione videoludica dei Transformer esistente.

Voto: Sette su dieci



FMV

Le sontuose sequenze di intermezzo in computer grafica sono state realizzate dalla società giapponese Buildup con la supervisione di Melbourne House. Al di là dell'incredibile qualità tecnica e artistica, c'è un particolare che sorprende. Di ogni filmato esistono tre versioni identiche ad eccezione del Transformer che ne è protagonista. Quest'ultimo cambia in funzione del personaggio prescelto durante il gioco. Una chiara testimonianza della cura con cui è stato condotto lo sviluppo del progetto.

4:3
16:9

Stereo
Dolby Digital

Quattro anni di attesa non sono bastati a Reflections per sorprendere. Le città di *Driv3r* sono semideserte e il titolo, per quanto divertente, è molto lineare e lascia poco spazio all'improvvisazione

Driv3r

Sistema: **Xbox (ver. testata), PS2, PC** Versione: **Europea** Produttore: **Atari** Sviluppatore: **Reflections**

L'ultima volta che chi scrive ha avuto modo di intrattenersi con Martin Edmondson risale ad un paio d'anni or sono, quando gli uffici dell'attuale Atari portavano ancora il logo Infogrames. Tema della conversazione, l'attesissimo *Stuntman*, dal quale i videogiocatori non hanno sicuramente raccolto quanto c'era da aspettarsi. Da allora sono cambiate parecchie cose, *GTA Vice City* ha stabilito un nuovo standard, ad esempio, ma non sono cambiate, invece, le tre grandi passioni di Edmondson: cinema, auto e videogiochi, non necessariamente in quest'ordine. Dall'unione di questi ingredienti è nato il brodo primordiale che ha dato origine a *Driv3r*, terzo episodio della serie e primo ad approdare sulle console di nuova generazione.

Sono passati quattro anni dall'ultima edizione su PSone e, a ben vedere, mancava solo il cavallo di battaglia di Reflections per completare l'album delle figurine dei ritorni celebri. Il mercato si è espanso, tanti hanno sposato la causa della guida all'interno di città in 3D e il cinema s'è infiltrato profondamente nei videogiochi. Insomma, quello che nel 2000 poteva essere d'avanguardia, oggi è uno standard e non è più così facile emergere rispetto alla concorrenza, pur portando stampato sulla confezione un marchio prestigioso. Un ragionamento elementare che, sorprendentemente, non sembra aver sfiorato la mente di Edmondson e del suo team. Come avrà già notato chi ha buttato un occhio al voto nella pagina a fianco, *Driv3r* non è riuscito a stupire **Videogiochi** più di tanto. Al contrario, sorge spontanea una domanda: tutto qui?

"Durante un inseguimento può capitare di andare a sbattere contro un palo che fino a un paio di secondi prima non c'era. Intollerabile"

L'accenno iniziale a *Stuntman* non era casuale: i programmatori britannici ne hanno preso il motore grafico e, dopo una serie di opportune ottimizzazioni, lo hanno utilizzato per allestire tre città virtuali dalle dimensioni ragguardevoli (trenta miglia quadrate) e con la solita dose di auto, persone e arredo urbano. Il riciclaggio è una prassi positiva in ambito ambientalista, un po' meno in quello videoludico, soprattutto quando l'oggetto del recupero è un motore grafico vecchio di un paio d'anni.

Il primo giro in macchina per le strade di Miami o Nizza (le città inizialmente disponibili) rimanda a Tom Cruise in 'Vanilla Sky', e non perché contesi tra Penelope Cruz e Cameron Diaz, ma per il deserto dal quale si è spesso circondati. Le metropoli sono indiscutibilmente piacevoli e dettagliate (soprattutto Istanbul), ma non appaiono affatto vive. Capita che il giocatore abbia urgenza di montare su un'auto o una moto per proseguire nella propria avventura, e invece niente: non resta che correre sull'autostrada o sul lungomare sperando d'incontrare qualcuno.

Un altro problema notevole è rappresentato dal pop-up. Possibile che un titolo di punta sviluppato per un sistema chiuso ammetta non solo che appaiano all'improvviso interi edifici, ma addirittura piccoli arredi urbani come semafori, lampioni o cassonetti? È un difetto di per sé odioso, al quale va aggiunta l'aggravante d'influire in maniera estremamente negativa sulla giocabilità. Durante un inseguimento può infatti capitare di andare a sbattere contro un palo che fino a un paio di secondi prima non c'era. Intollerabile. È un vero peccato, perché *Driv3r* è invece molto curato sotto altri aspetti. I modelli poligonali delle auto, per esempio, sono solidi, dettagliati e completamente fracassabili grazie a un ottimo sistema di danneggiamento.

Driv3r racconta le vicende di Bruce Tanner, un poliziotto dell'FBI sulle tracce di un'organizzazione internazionale dedita al furto di auto di lusso. La trama non è particolarmente originale, anche se non è avara di colpi di scena. Tanner segue il percorso delle auto trafugate da Miami a Nizza, fino a Istanbul, infiltrandosi sotto copertura nelle fila dei criminali e oscillando pericolosamente sul confine tra il lecito e il proibito.

A differenza di *Vice City* o anche del meno pretenzioso *True Crime*, la forte componente narrativa impone uno svolgimento lineare del gameplay: il giocatore non può alterare in alcun modo il dipanarsi della vicenda e, soprattutto, la città non ricopre nessun ruolo che non sia quello di scenario. Nonostante esistano parecchi 'trampolini segreti', tantissimi parchi e aree che non vengono toccati durante il gioco principale, non c'è un vero motivo per dedicarsi all'esplorazione. Niente ambulanze da guidare, niente microcrimini da sventare. Niente. 'Vanilla Sky', ricordate?

La vera, e in un certo senso unica, novità di rilievo rispetto all'ultimo episodio è rappresentata dalla possibilità di scendere dall'auto, impugnare armi e compiere delle missioni in stile sparatutto. Opzione interessante, che aggiunge qualcosa in termini di varietà, ma che sembra un semplice bonus in un titolo che vede come protagoniste assolute le auto. Il sistema di mira è opinabile, l'intelligenza artificiale dei nemici inesistente e colpire una gamba, un braccio o una testa non fa alcuna differenza. I conflitti a fuoco sono inoltre privi di mordente: meccanici e coreografati, ripetitivi e crocefissi dal 'trial and error'.

Al contrario, le missioni in auto sono interessate da una soddisfacente creatività. Fra camion che vanno scortati presso determinate locazioni, velocità sotto le quali non è concesso scendere (alla 'Speed') ed esplosivi da maneggiare con cura nel ventre di un furgone, si respira un fresco odore di varietà. Ma la parte del leone la fanno gli inseguimenti, asfissianti e adrenalinici tanto nei panni

Politically correct

Tanner è un poliziotto dal grilletto fin troppo facile, e spesso le sue azioni sconfinano nell'illecito. In realtà, nel lontano 1999, Reflections ebbe diverse remore nel realizzare un gioco basato su un criminale. La soluzione fu quindi quella di creare un agente sotto copertura a cui far compere atti criminali 'a fin di bene', così da schivare eventuali critiche di natura etica. In Rockstar ancora ringraziano. Oltre al protagonista, in *Driv3r* fanno ritorno anche il glaciale Jericho, spietato killer di *Driver 2*, e altri personaggi minori dei due prequel.

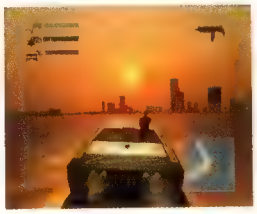
Possibile che un titolo dal pedigree così prestigioso ammetta clamorosi fenomeni di pop-up? E soprattutto possibile che Reflections non abbia deciso di accettare qualche compromesso sull'architettura della città, pur di garantire un funzionamento ottimale del motore grafico?

della lepre quanto in quelli del cacciatore. L'intelligenza artificiale degli autisti braccati è piuttosto elaborata, tant'è che occorre prestare sempre la massima attenzione per non perderli di vista, soprattutto quando oltre a guidare è necessario anche sparare.

Dal momento che la serie *Driver* nasce come 'simulatore di inseguimenti spettacolari in stile telefilm poliziesco' il modello di guida di *Driv3r* risponde a esigenze di credibilità e maneggevolezza. Al di là della solita antinomia arcade/simulatore, quello che conta è sentirsi sempre presenti, saldamente ai comandi della propria auto e concentrati esclusivamente sull'obiettivo da raggiungere. *Driv3r* ottiene questo risultato egregiamente, con vetture che si comportano esattamente come ti aspetteresti nel momento in cui dai corso alla manovra che hai in mente.

Driv3r riesce indubbiamente a regalare momenti di genuino divertimento. Malgrado i suoi difetti, la modalità principale coinvolge e stimola la progressione. Peccato che le città non godano della vivacità necessaria a celare la loro natura di semplici contesti scenografici e che le occasioni di esplorazione e vagabondaggio siano sparute. Peccato che, semplicemente, *Driv3r* non aggiunga praticamente nulla di nuovo alla serie.

Voto: Sei su dieci



Quattro, due, zero

Ovvero le ruote dei mezzi presenti in *Driv3r*: auto, moto e barche. In totale, i veicoli sono una cinquantina, ripartiti in tre differenti 'classi' a seconda della città che li ospitano, con le auto di Miami e Nizza dal look decisamente più moderno di quelle che percorrono le vie di Istanbul. Tutti i veicoli si ispirano a modelli reali senza vantare nessuna licenza ufficiale. Pur con differenti prestazioni, il modello di guida delle vetture di nazionalità differente è sempre ben bilanciato (a differenza di quanto accade, ad esempio, di *Midnight Club 2*).

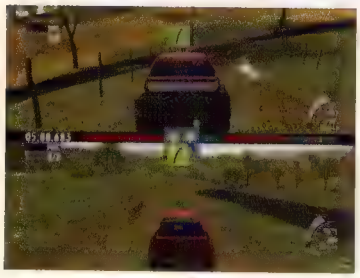
Rallisport Challenge 2

Sistema: **Xbox** Versione: **Europea** Produttore: **Microsoft** Sviluppatore: **Digital Illusions**

4:3
16:9

Stereo
Dolby Digital 5.1

Split-screen	4
System Link	16
Xbox Live	16



Il gioco è aperto a competizioni per un massimo di quattro giocatori su schermo condiviso e sedici tramite cavo system link. Ovviamente supportato anche Xbox Live

Digital Illusions scende per la prima volta sulle piste virtuali nel 1998, a bordo delle vetture avveniristiche di *Motorhead* per PSone. Prima di quell'anno, il team svedese era conosciuto per le sue eccellenti simulazioni di flipper, originariamente concepite su Amiga. Dopo la svolta (e che svolta), Digital Illusions ha realizzato innumerevoli giochi di guida che hanno visto la pubblicazione sui più diffusi sistemi di intrattenimento, seguendo un itinerario non sempre punteggiato di successi ma che la pone oggi nelle prime posizioni tra le forze operanti in questo settore.

Discendente ideale di *Sega Rally*, il modello di guida di *Rallisport Challenge 2* può definirsi arcade in chiave 'moderna'. Una complessa simulazione del comportamento del veicolo e delle forze che lo interessano sfrondata delle imposizioni dettate dal realismo estremo in favore dell'immediatezza e, dulcis in fundo, del divertimento. Un compromesso, insomma, tra le esigenze di verosimiglianza e la voglia di velocità. Le curve possono essere affrontate in traiettoria neutra oppure con la classica sbandata in stile *Ridge Racer*, con il veicolo di traverso per lo slittamento delle ruote posteriori. Un'entrata troppo brusca in curva rischia di provocare sottosterzo, spingendo la vettura irrimediabilmente fuori pista per la mancata collaborazione delle ruote anteriori. Sabbia, ghiaia, pantani e ghiaccio allungano gli spazi d'arresto a seguito di tachicardici scivoloni ad alto rischio di capottamento.

"Un'esperienza che gli appassionati della disciplina, purché liberi da pretese di realismo o innovazione, non possono permettersi di ignorare"

Competizioni

Il gioco distingue tra cinque tipi di competizioni. In quella denominata Rally si corre lungo tracciati in linea misurandosi coi tempi fatti registrare dagli avversari. Rally-Cross è il corrispettivo della precedente ospitata però in circuiti chiusi. La Gara sul ghiaccio prevede un testa a testa su un percorso innevato, mentre la Gara in salita propone la scalata lungo il fianco di montagna. L'unica competizione nella quale è prevista la presenza di altri avversari su pista è quella definita "A incrocio". Superata una prova di qualificazione, il giocatore viene inserito in un gruppo di antagonisti in base al tempo di percorrenza fatto registrare. Quindi hanno inizio le danze.

Il motore fisico si lascia apprezzare soprattutto per le ripercussioni degli impatti sui componenti esteriori del veicolo. Quasi tutti i pezzi dell'auto possono essere distrutti o staccarsi durante la corsa. Vetri in frantumi, alettoni penzolanti, sportelli che ondeggiano verso l'esterno e persino il distaccamento dei pneumatici sono tutti eventi contemplati dai rigorosi programmatori di Digital Illusions. Nel rispetto del sapore arcade dell'esperienza, e quindi a differenza di prodotti come *Colin McRae Rally 4*, i danni non influiscono sul comportamento del veicolo. Solo nei casi più estremi, come la perdita di una ruota, diventa necessario combattere con lo sterzo. Ma indipendentemente dal grado di resistenza dell'auto, questa resta un'eventualità che quasi mai si verifica spontaneamente durante il normale svolgimento di una gara, a patto di non sottoporre il mezzo a un supplizio volontario, mandandolo a sbattere verso ogni parete rocciosa disponibile. Il giocatore che si aiuti rimbalzando sugli elementi che fiancheggiano il percorso viene pertanto punito semplicemente con una diminuzione di velocità direttamente proporzionale alla violenza dell'impatto.

Anche gli elementi di contorno partecipano a questo elogio alla fisica comportamentale. Piccoli arbusti si accasciano al suolo, i cartelloni volano via a seguito di uno scontro particolarmente intenso e le foglie si sollevano fluttuando in vorticosi mulinelli dietro il tubo di scappamento. Seppur comprensibilmente, il pubblico assiepato ai lati della carreggiata è un'entità incorporea che si lascia attraversare come se non esistesse. Forse sarebbe stato più saggio impedire del tutto la possibilità di percorrere le zone battute dagli spettatori.

Lungo i manti stradali di *Rallisport Challenge 2* si cela un ostacolo inedito per i piloti che decideranno di avventurarvisi, vale a dire la sbalorditiva rappresentazione grafica degli scenari che li ospitano. Lungi dall'essere corridoi ammantati da una scenografia ornamentale, i tracciati sono parte integrante e armonica di una distesa naturalistica che si dipana oceanicamente davanti agli occhi del pilota, lungo un campo prospettico smisurato su cui è disseminata una quantità di elementi contigui incalcolabile. La sensazione di vastità e coerenza spaziale veicolata può scatenare terrore agorafobico. Lo scenario tipo di *Rallisport Challenge 2* può essere spesso motivo di distrazione, con l'occhio trattenuto a stento mentre sposta la sua attenzione dalla strada agli elementi periferici, portando eventualmente all'errore.

La barra nella parte superiore dello schermo rappresenta l'intero percorso in linea retta. Quando il giocatore ne percorre una tappa, il tratto corrispondente si colora di verde se è stato più veloce dei suoi avversari, di rosso nel caso contrario

E considerati i circa 90 tracciati proposti, includendo nel computo tutte le possibili combinazioni e variazioni all'interno degli stessi, le occasioni per prodursi in tragiche uscite di pista al grido "guarda la cascata là in fondo" non mancano.

Ma ne sarà valsa la pena. Osservare i manti fioriti punteggiati da migliaia di steli d'erba ondeggianti sotto la spinta gentile del vento, o le fronde scure degli alberi stagliarsi sui chiarori di un cielo crepuscolare, è come guardare una bella donna, ammiccante e sensuale. La suggestione è tale che vien voglia di piantare la gara e scendere dalla vettura per godersi le meraviglie del posto. Purtroppo non è possibile esplorare a piacimento le distese che fiancheggiano i percorsi: dopo un deragliamento di pochi metri segue il riposizionamento forzato della vettura al centro del tracciato. Un doloroso retaggio del precedente episodio. Nonostante tanta ricchezza di dettagli, l'aggiornamento video scorre spedito a sessanta fotogrammi al secondo, abbandonandosi a lievi tentennamenti solo durante le sfide multigiocatore.

Purtroppo non tutto nel titolo Digital Illusions scorre altrettanto fluidamente. I miglioramenti rispetto al predecessore non hanno investito l'organizzazione delle gare che sorreggono il gioco. Manca una struttura che conduca per mano, che invogli con progressiva efficacia ad arrivare alla fine. In breve, *Rallisport Challenge 2* è privo di mordente. I quattro differenti campionati della modalità carriera sono repliche di un unico modello di base. Quello che cambia è il numero di competizioni (piuttosto che la tipologia) ed il livello di abilità degli avversari, contro i quali si gareggia quasi sempre in 'differita', vale a dire contro i tempi da loro realizzati sugli stessi tracciati in altri momenti. Per il giocatore questo significa correre in una gigantesca modalità Time Trial. L'inesistente livello di difficoltà dei primi due campionati aggrava la situazione. Si tratta di fatto di una tediosa e duratura incombenza da sopportare prima di giungere alle gare che contano. L'ironia è che in queste ultime ci si riscopre improvvisamente novellini per via di un'infelice calibrazione della curva di difficoltà, portando ad interrogarsi sulla reale valenza didattica dei due campionati precedenti.

Ciononostante *Rallisport Challenge 2* resta un'esperienza che gli appassionati della disciplina, purché liberi da pretese di realismo o innovazione, non possono permettersi di ignorare. Senza dimenticare, ovviamente, il plus valore legato alla presenza di una più che dignitosa modalità online (per un massimo di quattro o sedici giocatori nel caso si abiliti o meno la collisione fra le vetture). Una valida alternativa a *Colin McRae Rally 4* per la sua natura spiccatamente arcade, nonché una strabiliante manifestazione del talento di Digital Illusions nello sfruttamento del sistema Microsoft.

Voto: Sette su dieci

Management

Sebbene non sia possibile acquistare pezzi aggiuntivi per la propria vettura, prima di ogni gara è dato modo di regolarne l'assetto. Niente di paragonabile al livello di personalizzazione previsto in un qualsiasi episodio di *Gran Turismo*, ma sufficiente ad assecondare il proprio stile di guida. Gli interventi consentiti riguardano il tipo di gomme da adottare (da neve, ghiaccio, fango, sterrato, pioggia, asfalto), l'ampiezza dell'angolo di sterzata, i rapporti del cambio e l'intensità e ripartizione di frenata. Particolarmente decisivi si rivelano le modifiche alle sospensioni. Su terreno liscio poco accidentato l'impiego di molle dure aumenta la rapidità dei cambi di direzione, mentre molle più morbide sono ideali per assecondare i manti sconnessi.

Painkiller

Sistema: **PC** Versione: **Europea** Produttore: **DreamCatcher/Atari** Sviluppatore: **People Can Fly**

Pentium III o AMD Athlon da 1,5 GHz
384 MB RAM
Scheda grafica 64MB (DirectX 8.1b, T&L)
Scheda audio (DirectX 8.1b)
1,2GB su hard disk

Pentium IV o AMD Athlon da 2,4GHz
512MB RAM
GeForce FX 5700 128MB (DirectX 9b)
Scheda audio (DirectX 8.1b)
1,2GB su hard disk

LAN	16
Online	16

Soddisfacendo determinati requisiti ogni livello concede dei poteri speciali (come la super velocità) impiegabili nel successivo. Inutile dire che non v'è bisogno di alcuna abilità extra per progredire e concludere il gioco

People Can Fly

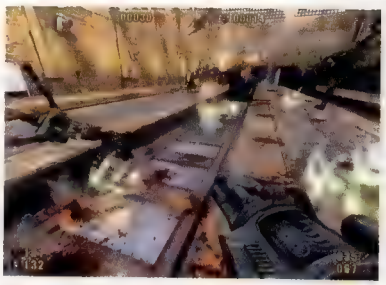
Un seppur mediocre sparatutto in prima persona può trasfmormarsi in qualcosa di eccezionale online. Prevedibilmente, non è questo il caso. Fino a 16 giocatori possono darsi battaglia nelle classiche varianti del deathmatch chiedendosi perché non stiano giocando ad *UT2004*. Ma c'è una novità. La modalità People can fly pone i suoi partecipanti in arene cilindriche, equipaggiandoli con possenti lanciarazzi dal munizionamento infinito e un'arma d'ordinanza. L'unico modo per danneggiare l'avversaio è colpirlo mentre è in volo. L'unico modo per farlo volare è spedirci un missile. In altre parole, una sorta di tiro al piattello in cui siete voi stessi a lanciare il piatto. Divertente? Come spararsi un razzo sui piedi.

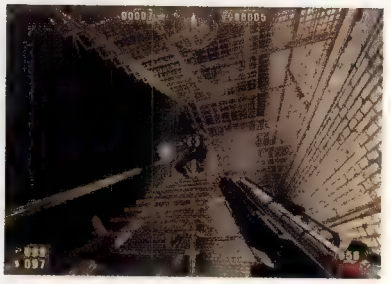
Videogiochi adora la fisica realistica. Ogni volta che ne è testimone i suoi occhi si illuminano della stessa meraviglia che la travolse quando vide per la prima volta la pallina di *Pong* fare 'pong!'. Wow, rimbalza! Laddove la gente comune lancia la Ford Focus di *CMR 04* su un muretto di cemento e dice "uff, s'è rotta!", **Videogiochi** fa altrettanto ma dice "fico! Sono esplosi i cristalli!". È il fascino del videogioco che impara a ricreare la realtà. Il nuovo passo evolutivo dopo l'introduzione del poligono.

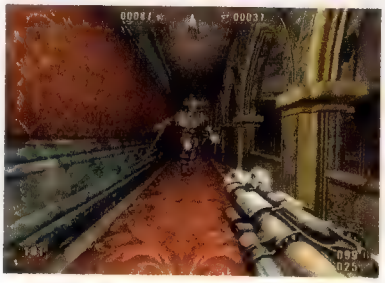
Ebbene, se c'è una cosa che *Painkiller* insegna è che la fisica è nulla senza controllo. Anzi, può addirittura diventare stomachevole. Prevedibilmente, i primi momenti di vita nel mondo creato dai pindarici sviluppatori polacchi People Can Fly sono affascinanti. Ogni elemento dello scenario viene istintivamente sottoposto al martirio teso a spremerne fino all'ultima goccia di realismo comportamentale. Paletti vengono conficcati su carri, insegne, cadaveri impiccati e ovviamente nemici, mentre granate vengono fatte esplodere un po' ovunque tanto per godere degli effetti prodotti dall'onda d'urto. È indubbiamente uno spettacolo, un inno da stadio al terzo principio della dinamica, ma presto ci si rende conto dell'assoluta indifferenza del gameplay alle sofisticate routine che animano l'universo in cui si sviluppa. Il che non è un problema per i primi due o tre livelli, durante i quali *Painkiller* assume la forma di uno sparatutto sincero servito in salsa di Havok 2.

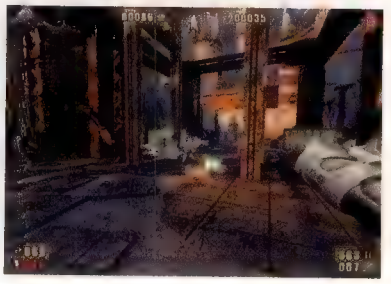
Ma superati quei primi due o tre livelli succede qualcosa. O meglio, non succede niente. *Painkiller* è tanto un monumento alla fisica quanto lo è alla ripetitività. Ripetitività nel senso più brutto del termine. Non la stessa ripetitività di *Serious Sam* e delle sue truppe sapientemente organizzare per mettere alla prova il giocatore. No, *Painkiller* ha il ritmo della tech demo. Per la maggior parte dei livelli si ha la netta sensazione che i designer vi abbiano distribuito i nemici a casaccio lasciando che la natura facesse il suo corso. Be', è così, e non funziona. Soprattutto dal momento che le intelligenze artificiali rispondono unicamente alla logica comportamentale del 'se vedi il nemico, corrici incontro'.

Una tipica sessione a *Painkiller* si sviluppa più o meno in questo modo: il giocatore incontra un gruppo di nemici, spara ad uno, magari due, tanto per attirarne l'attenzione, per poi correre in lungo e in largo per il livello lasciando che dietro di sé cresca una vera e propria folla di inseguitori inferociti (che giammai tenteranno vie alternative, giammai si arrenderanno all'evidente superiorità tachimetrica del protagonista). Quindi attraversa la prima porta disponibile (ma va bene anche una strettoia qualsiasi), compie ancora qualche metro e poi si volta di 180°, arma pronta, in attesa che la fiumana infernale al suo seguito giunga sull'uscio e si contragga ad imbuto. Quindi parte la carneficina ai danni di creature evidentemente incapaci di rendersi conto che no, da quella porta non si passa. E semmai nel frattempo qualcuno dovesse giungere alle spalle (perché i bastardi si rigenerano, non certo perché elaborano tattiche di aggiramento) basterà ripetere la procedura affinchè si unisca agli altri dead men walking di nome e di fatto. È chiaramente una maniera facile e bastarda per risolvere la questione 'uno contro mille' a proprio favore, quasi un cheat verrebbe da dire, ma il gioco la consente, laddove non dovrebbe. Colpa sua.









Dal punto di vista tecnologico *Painkiller* è senza dubbio eccezionale, non solo per la fisica, ma anche per la qualità delle texture, del bump mapping, dei riflessi e di tutta l'inevitabile serie di effetti di illuminazione in tempo reale. Ma non è abbastanza per soffocare gli sbadigli

E non si pensi che il conflitto a fuoco faccia da condimento a ben altre dinamiche. Il gioco è tutto qui. Non ci sono leve da azionare o piccoli puzzle esporativi da risolvere sotto l'ossessiva minaccia avversaria. No. C'è solo l'ossessiva minaccia avversaria. Tutta quella fisica a disposizione e neanche un ponte da abbattere per guadagnare l'accesso ad una zona soprelevata. Poco sorprendentemente, il passaggio al livello successivo è meramente subordinato allo sterminio di chi abita il precedente. Uccisi tutti, compare un checkpoint. Lo calpesti, riacquisiti tutta l'energia eventualmente perduta (spesso più per caso che per demerito) e la barzelletta ricomincia.

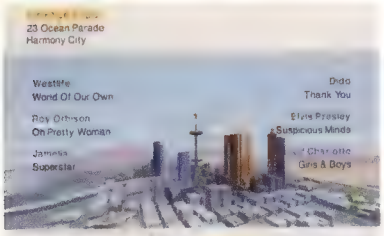
La stessa ripetitività ammorba anche i duetti con gli imponenti boss finali. Individuato il punto debole, non resta che circumnavigarli per ore consumandone lentamente la granitica barra energetica. Noia alla stato puro. O "azione a tutto spiano!" se si preferisce ignorare i progressi compiuti dal genere dai tempi di *Wolfenstein*.

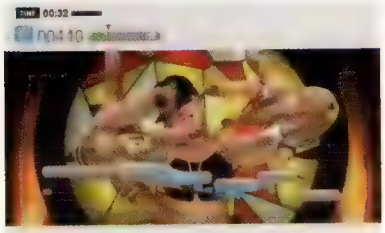
Per chi è alla ricerca di uno sparatutto ignorante capace di mettere sotto stress gli ultimi 600 euro di hardware montati sul proprio PC, *Painkiller* offre senz'altro motivo di vanto. Ma davvero non esiste sparatutto in prima persona più mediocre di questo.

Voto: Cinque su dieci

SingStar

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEE** Sviluppatore: **London Studios**





Recensire un prodotto come *SingStar* nel rispetto dell'obbligo deontologico di giudicarlo il più obiettivamente possibile non è compito facile per chi ha trascorso gli ultimi 25 anni della sua esistenza nella convinzione che videogiocare presupponga un'attività motoria.

SingStar è, banalmente, cantare davanti allo schermo, senza neanche la necessità di dimenarsi come preteso dal software ludico EyeToy-dipendente. È questo videogiocare? Da un punto di vista squisitamente 'funzionale', difficilmente. Ma se si pensa al videogioco come ad un generico 'ambiente virtuale organizzato ai fini dell'intrattenimento' allora è altrettanto difficile negare che *SingStar* ricada nella definizione esattamente come *Guitar Freaks*, *Dance Dance Revolution* o *Donkey Konga*. Del resto il videogioco ha vestito di innumerevoli ruoli. Perché rinnegare quello di cantante?

Potreste considerare *SingStar* alla stregua di quelle macchinette per il karaoke vendute nei negozi di giocattoli, e gli fareste un torto perché lui premia e punisce come qualsiasi altro videogioco. Lo scopo non è esibirsi davanti ad un gruppo di amici, ma cantare. E *SingStar* è lì per ascoltarvi, esaminarvi e giudicarvi.

Selezionato il brano, le relative strofe scorrono nella parte bassa dello schermo mentre il relativo video musicale investe lo sfondo. Una serie di linee melodiche indica il ritmo e la tonalità da rispettare mentre un'altra serie mostra il ritmo e la tonalità dell'emissione sonora di chi brandisce il microfono. Quando le due combaciano, si fanno punti.

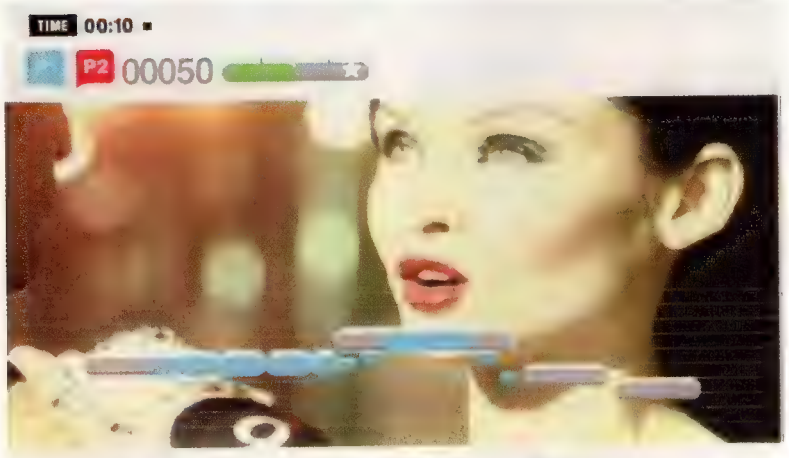
Ma, onestamente, spiegare il funzionamento di *SingStar* è come tentare di spiegare il funzionamento di un'attività come la respirazione. Tutto quello che il giocatore deve fare è cantare il più fedelmente possibile al pezzo originale. Volendo, senza neanche guardare lo schermo. Sony Italia non poteva scegliere cornice migliore della trasmissione 'Amici' per promuovere il suo nuovo prodotto perché, incredibile ma vero, *SingStar* ti insegna a cantare. Non te ne accorgi subito, ma lentamente ed inesorabilmente cominci ad acquisire dimestichezza con l'uso di corde vocali e diaframma mentre tenti di prendere tutte le note indicate a video. "It's a kind of magic", per dirla con i Queen.

Pur includendo una sorta di modalità carriera che in pratica costringe a misurarsi con tutti e 30 i brani della compilation (pezzi autentici, non cover come in *Karaoke Stage* di Konami) puntando a diventare una superstar, *SingStar* nasce come materia prima per l'intrattenimento di gruppo. Il che è evidente ancor prima di inserire il gioco nella console dal momento che la confezione include due microfoni dedicati (e di ottima fattura, va aggiunto) in luogo di uno. Il gioco in sé, ovviamente, sfrutta la coppia di 'cornetti' attraverso apposite modalità basate sul canto a due in contemporanea, tanto in chiave cooperativa (entrambi concorrono a riempire la medesima linea melodica) quanto in chiave antagonista (ogni cantante deve riempire la rispettiva linea melodica).

Grazie all'impiego di un particolare adattatore USB, detti microfoni occupano di fatto solo una delle due porte USB di PS2 dando modo di sfruttare anche la prevista compatibilità con la videocamera EyeToy senza doversi dotare necessariamente di un hub. L'ottica della periferica Sony non si limita a proiettare a video i partecipanti alle sfide canore (sottolineandone i movimenti con effetti grafici assortiti, purtroppo di modesta fattura), ma arricchisce in qualche modo l'esperienza introducendo i 'paparazzi'. Seriamente. Attivato l'EyeToy, inedite icone campeggiano su alcuni segmenti delle linee melodiche ad indicare che 'agganciando' la relativa tonalità la telecamera provvederà a filmare il cantante in quell'istante. Terminata la canzone sarà possibile rivedere brandelli di video a base di "ooooh!" e "hayyyyuuuu!". Non è la ricompensa più preziosa del mondo, ma è buon materiale di supporto ai commenti che immancabilmente seguono le performance fra amici.

Come detto, assegnare un voto ad un prodotto come *SingStar* è impresa ardua. Da un lato è indiscutibilmente rivoluzionario. Dall'altro no. È il solito karaoke, ma incanalato in una struttura di regole e modalità di gioco che finiscono per elevarlo a rango di videogioco vero e proprio. Chiaramente non per tutti, ma apprezzabile da chiunque sappia combattere il pudore.

Voto: Otto su dieci



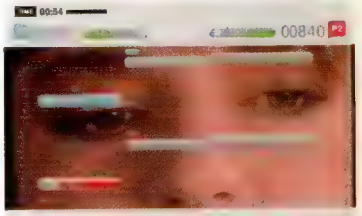
Impiegando l'EyeToy è possibile godere delle proprie evoluzioni in diretta sullo schermo. Il gioco memorizza alcune sequenze per poi condirci il video originale durante il playback con apposito effetto picture-in-picture

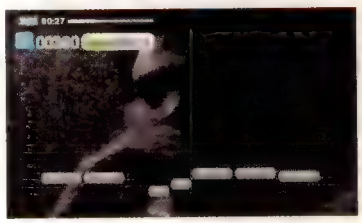
4:3

Stereo
Dolby Pro Logic II

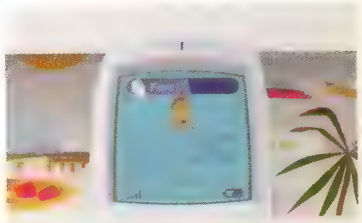
2

Compatibilità EyeToy





Al termine di ogni performance è possibile riascoltare la propria voce applicandovi effetti di distorsione o riverbero, ed eventualmente salvarla su memory card



Standing ovation?

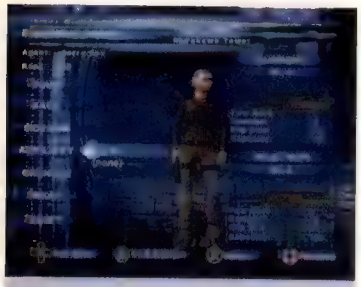
SingStar è chiaramente concepito per una fruizione di gruppo, tant'è che la modalità carriera offre pochi stimoli al giocatore solitario. Dispiace soprattutto la latitanza di un pubblico virtuale in ascolto che esalti quel clima da 'diventeranno famosi' che la trama cerca di promuovere attraverso una serie di inefficaci SMS inviati periodicamente da amici, produttori e talent scout. L'ideale sarebbe stato rinunciare ai preziosi video musicali per riproporre (ed ampliare) la soluzione adottata da Konami nel suo *Karaoke Stage* (**VG**007 p. 123). Non c'è niente di più galvanizzante che cantare davanti ad un pubblico in delirio.

Stereo

4:3
Scansione progressiva (480p)

Online 4

Il respawn dei terroristi abbattuti, assieme al loro improvviso palesarsi sul campo di battaglia, vanifica l'approccio strategico all'azione



Prepararsi all'attacco

Il giocatore non solo ha la possibilità di creare da zero il proprio alter ego (tramite un editor peraltro molto scarno), ma deve anche provvedere ad equipaggiarlo prima di ogni missione. Se inizialmente le armi tra cui scegliere si limitano ad una manciata di pistole e fucili, avanzando di grado si avrà a disposizione una gamma di oggetti ben più ampia. Peccato che la penuria di munizioni, in concomitanza con la scellerata gestione dei checkpoint, costringa il giocatore ad abbandonare il proprio equipaggiamento in favore delle armi razziate dai nemici uccisi. Un fattore che sminuisce il peso strategico delle scelte fatte prima di scendere sul campo.

Syphon Filter: The Omega Strain

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Europea** Produttore: **SCEA** Sviluppatore: **Interno**

Quando il primo *Syphon Filter* vide la luce su PSone nel 1999, venne da molti liquidato come un semplice clone del ben più noto *Metal Gear Solid* di Konami. In realtà le avventure dell'agente speciale Gabe Logan si rivelarono una piacevole alternativa a quelle di Solid Snake, piuttosto che una becera imitazione. Il titolo Sony puntava su un'azione meno tattica, ma certamente più immediata e frenetica. Peculiarità che consentirono al gioco di ritagliarsi un proprio spazio, tanto da spingere Sony a produrre in tutta fretta ben due seguiti.

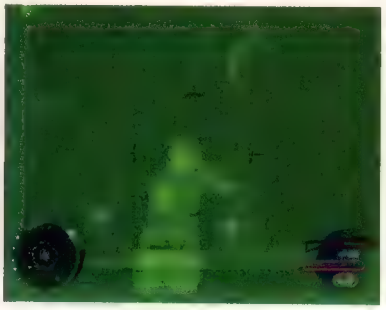
A quasi tre anni dall'ultimo episodio su PSone, *Syphon Filter* approda finalmente su PlayStation2. E lo fa portando in dote quelle innovazioni al concept originale che i prequel non avevano potuto (o voluto) offrire.

La novità più eclatante è sicuramente la modalità online, che prevede la partecipazione in chiave esclusivamente cooperativa di un massimo di quattro giocatori. La conseguenza più diretta dell'introduzione dell'online è stata l'abbandono di Gabe Logan come protagonista, in favore di avatar creati dal giocatore stesso. Progredendo nell'avventura, il proprio alter ego salirà dal rango di recluta a quello di agente speciale, guadagnando nel contempo l'accesso ad armi e strumentazioni sempre più efficienti.

Il metodo più veloce per avanzare di grado prevede il completamento del maggior numero possibile di obiettivi all'interno di ogni missione. Queste ultime, infatti, propongono un ventaglio piuttosto ampio di compiti, molti dei quali introdotti ad operazione in corso. Solo alcuni, tuttavia, sono necessari per avanzare allo scenario successivo. Ma è completandoli tutti, e in tempi brevi, che si sbloccheranno le armi più devastanti assieme ad alcune missioni bonus.

Questa ricchezza di obiettivi, unita al fatto che diverse mappe della modalità single player ospitano anche le sessioni multiplayer, ha spinto gli sviluppatori a creare ambientazioni molto ampie e articolate. Ed è qui che affiorano i primi problemi di *Syphon Filter*: un briefing lacunoso e un'eccessiva stilizzazione grafica della mappa rendono l'orientamento difficoltoso. Non è raro trovarsi a vagare per livelli ampissimi, cercando a tentoni la via per arrivare al luogo desiderato.

Ma è nel territorio del puro game design che la situazione precipita. Il sistema di salvataggio interno ai livelli, ad esempio, dopo ogni decesso riporta il giocatore all'ultimo punto di controllo raggiunto, senza però ripristinare le munizioni consumate fino ad allora. Un elemento di frustrazione che porta all'avvilimento nelle missioni più lunghe, poiché non è raro trovarsi ad un passo dal completamento dello scenario senza avere a disposizione neppure una pallottola. La stessa gestione dei terroristi presta il fianco a più di una critica. Gli avversari controllati dalla CPU appaiono sovente senza preavviso, talvolta addirittura "uscendo dalle fottute pareti" come gli alien di James Cameron. Peggiorano le cose, in questo senso, il fogging e la scarsa pulizia video, che limitano ulteriormente la capacità del giocatore di analizzare il campo di battaglia. Ci si ritrova così in totale balia degli eventi, impossibilitati ad elaborare con il necessario anticipo le opportune strategie di attacco. Il che porta a furibondi conflitti a fuoco a corta distanza, inficiati da un sistema di puntamento automatico che tende ad agganciare il nemico sbagliato nel momento sbagliato. La conseguente necessità di ricorrere con asfissiante frequenza alla mira manuale in prima persona rende ancor più macchinosi i combattimenti.



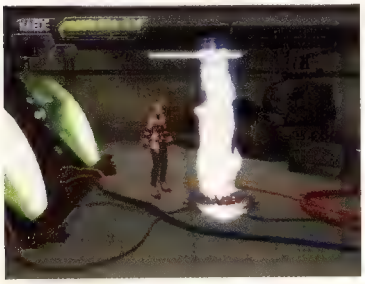
Gli scenari brillano per ampiezza e level design. In diverse occasioni è possibile raggiungere un obiettivo seguendo percorsi differenti. Una caratteristica amplificata dall'accessibilità di ulteriori tragitti grazie alla collaborazione di altri partecipanti alle partite online

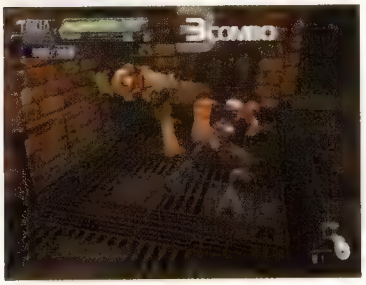
Con questo ultimo episodio della saga di *Syphon Filter* gli sviluppatori hanno compiuto il proverbiale passo più lungo della gamba. *The Omega Strain* cerca di scimmiottare i moderni simulatori di guerriglia urbana, pur mantenendo un impianto ludico ancora troppo legato alla natura arcade dei prequel. Ed è un peccato, perché la nuova proposta di SCEA è ricca di scenari estesi e articolati, nonché di equipaggiamenti e armi ultratecnologiche in pieno stile Tom Clancy. Ma quando manca la qualità, la quantità rischia di diventare un inutile fardello.

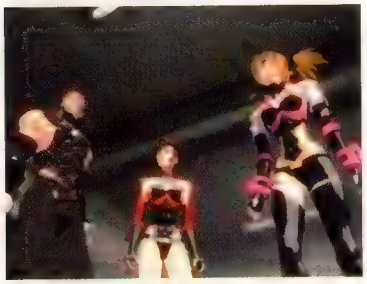
Voto: Cinque su dieci

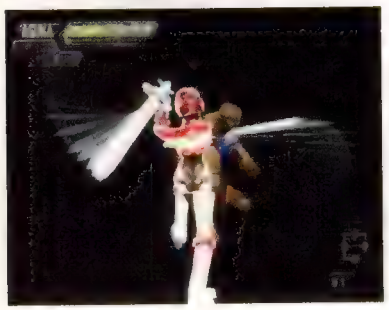
Crimson Tears

Sistema: **PlayStation2** Versione: **Giapponese** Produttore: **Capcom** Sviluppatore: **Spike/Dream Factory**









Come ogni picchiaduro a scorrimento che si rispetti, anche *Crimson Tears* prevede un tasto per l'esecuzione di un colpo speciale. Devastante, ma accelera il processo di surriscaldamento

Crimson Tears poteva essere la realizzazione di un sogno. Il gioco che Dream Factory aveva forse già in mente durante la lavorazione di *Tobal 2*, un picchiaduro singolare per la presenza di una modalità che incrociava il combattimento con elementi tipici del gioco di ruolo. Un ibrido destinato a restare scolpito nella memoria di tutti coloro che ebbero la fortuna di provarlo e al quale Dream Factory deve gran parte della sua notorietà. Quella che era una parentesi a margine di un titolo comunque incentrato sul combattimento uno-contro-uno diventa ora il cuore pulsante di *Crimson Tears*, sviluppato dal team giapponese in collaborazione con Spike.

Il gioco affida il controllo di tre cyborg riuniti sotto il nome di Mutie Maids. La forza del trio deriva dalla convergenza delle loro specifiche abilità. Asuka eccelle nel combattimento all'arma bianca, Kaede nella manipolazione di esplosivi mentre Tokio è abile nell'uso delle armi da fuoco. Scelto un membro del trio, l'azione si avvia all'interno di un garage nel quale è presente un portale di collegamento con dei dungeon infestati, ripartiti su più livelli, a loro volta articolati in stanze e corridoi di collegamento. Entrati in una stanza, il pugno di gaglioffi che vi alloggia ingaggia in una serie di combattimenti corpo a corpo, dopodichè non resta altro da fare che imboccare uno degli ingressi adiacenti e ripetere la procedura.

E la recensione potrebbe concludersi qui. *Crimson Tears* è l'inconsistenza fatta videogioco, l'assenza del game design. Ogni ambiente è assimilabile ad un ring rinchiuso tra quattro mura nel quale menar cazzotti e quant'altro senza alcuna strategia, e da abbandonare subito dopo. Non solo il loro numero è estremamente ridotto, ma addentrandosi nelle profondità dei dungeon non si avverte alcun senso di progressione. La drammatica ripetitività di ambienti quasi del tutto identici e riproposti più volte fra un livello e l'altro anestetizza i sensi inducendo sonnolenza. Gira e rigira, sembra di trovarsi nello stesso, identico posto nel quale si combatteva mezz'ora prima.

In mancanza di punti di riferimento scenografici, distinguere le aree già attraversate da quelle ancora inesplorate richiede frequenti occhiate orientative alla mappa, non a caso disposta in bella vista nell'angolo in basso a destra dello schermo. L'assoluta assenza di enigmi o di ogni forma di interazione con i fondali rende la lotta l'unico, fragile pilastro a sostegno dell'esperienza ludica, destinato anch'esso a sgretolarsi sotto il peso piuma del quoziente intellettivo che muove i nemici, assimilabile a quello di un'ameba affamata. Avvistato il giocatore, si lanciano a testa bassa nella sua direzione nella segreta speranza di non trovare un ostacolo lungo la loro traiettoria. In questo caso sgambettano come forsennati sul posto perché incapaci di aggirare anche un semplice sasso.

Ergersi vittoriosi dai combattimenti premia con denaro e punti esperienza, questi ultimi da destinare al potenziamento fisico del personaggio. Prima di abbandonare un livello è pertanto auspicabile accertarsi di averne tratto il maggior profitto possibile eliminando ogni avversario che vi dimorasse, in vista del confronto con altri sempre più coriacei.

La lotta si fonda sulla combinazione dei due tasti di attacco. Colpi mandati ripetutamente a segno attivano il conteggio delle combo. Quanto più è lunga la sequenza di colpi concatenati, tanto più alto è il numero di punti esperienza e la quantità di denaro ricevuti in premio. I frutti dell'autofinanziamento andranno poi investiti durante le brevi escursioni nell'Overworld, una strada e una piazzetta dove è possibile acquistare armi ed item curativi.

Crimson Tears avrebbe potuto essere il coronamento di un sogno, si diceva, per il quale i fan di *Tobal 2* hanno atteso sette anni. Dream Factory ripaga questi ultimi con un secondo colpo basso dopo il deludente *The Bouncer*. Le provocanti cyber-combattenti in cel-shading non bastano.

Voto: Quattro su dieci

4:3

Stereo

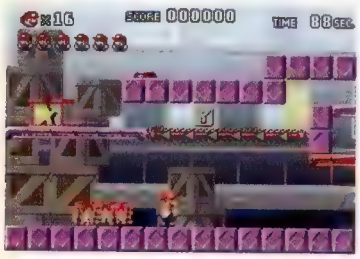
Completando il gioco più volte si ottengono in cambio indumenti appartenenti ai personaggi più famosi dei picchiaduro Capcom come Guile, Sakura, Chun-Li, Morrigan e Ryu

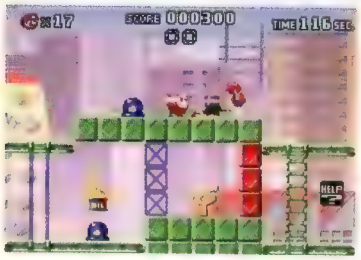
Fa caldo

Trattandosi di cyborg, i membri delle Mutie Maids sono vittime del progressivo surriscaldamento delle loro componenti meccaniche ad ogni colpo assestato. Raggiunto l'apice della sopportazione, passano in modalità 'berserk', uno stato momentaneo che vede la loro velocità di movimento triplicata, risultando quindi più letali. Lo scotto da pagare è una costante quanto rapida diminuzione energetica. A questo punto il giocatore deve scegliere se aspettare che il personaggio torni automaticamente allo stato iniziale (ammesso che l'energia disponibile lo consenta) o intervenire subito tramite somministrazione di un item di raffreddamento.

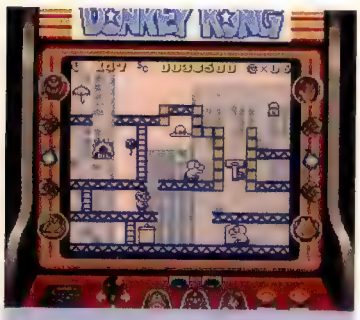
Mario Vs. Donkey Kong

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Americana** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Interno**





A differenza di quanto accadeva nel primo *Donkey Kong*, Mario può lanciare in aria il martello per poi riprenderlo al volo, magari dopo essere passato ad una piattaforma superiore tramite una scala. Indubbiamente comodo, ma si poteva fare già su Game Boy...



Gorilla d'annata...

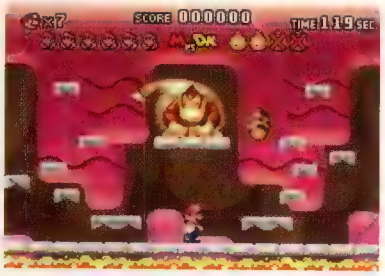
Pubblicato nel 1994 sull'originale Game Boy monocromatico, *Donkey Kong* stupì la critica e l'utenza per il modo in cui i designer riuscirono a rivoluzionare un impianto di gioco classico senza però snaturarne l'essenza. Dopo aver riproposto i quattro livelli della versione da bar, infatti, *Donkey Kong* per Game Boy introduceva gradualmente nuovi elementi di stampo puzzle, espandendo oltre ogni dire la struttura rigidamente platform-centrica alla base del capostipite della serie. Mario poteva quindi saltare, arrampicarsi, volteggiare da un cavo sospeso all'altro e disporre dei nemici a suo piacimento, il tutto per trovare una chiave da infilare in una serratura. Pratica che, dopo 10 anni, non ha perso una briciola del suo fascino...

Può un banale furto di giocattoli rinfocolare un'arrugginita rivalità ventennale di cui neanche una donna contesa riusciva ormai a giustificare l'esistenza? Sì, se a) i giocattoli rubati riproducono in scala ridotta le fattezze del celeberrimo Mario, e b) a sottrarli dalla fabbrica dell'idraulico più famoso del mondo è stata la sua storica nemesi, ovvero Donkey Kong. Il che porta a questo *Mario Vs. Donkey Kong*, classicissimo incrocio tra puzzle e arcade studiato per riproporre in chiave moderna i fasti di un'epoca ormai lontana, in cui il summenzionato termine 'puzzle' non era associato unicamente ad una serie di blocchi multiformi in caduta libera...

Sotto una veste da semplice gioco di piattaforme, *Mario Vs. Donkey Kong* nasconde una quantità inimmaginabile di piccoli enigmi a base di interruttori colorati (da cui dipendono l'apparizione e la sparizione di blocchi tratteggiati in stile *Super Mario World*), scale, nastri trasportatori bidirezionali, liane tra cui destreggiarsi come in *Donkey Kong Jr.*, trampolini, ascensori, trappole e avversari da caricare in spalla e sfruttare altrove come gradini o piattaforme mobili, à la *Super Mario Bros. 2*. Un vero paradiso del nostalgico, insomma, equamente distribuito tra i primi sei livelli degli otto che compongono ciascuna delle ambientazioni (inizialmente limitate a sei, ma fortunatamente rimpinguate dalle immancabili aree nascoste). Sei livelli che, a loro volta, sono suddivisi in due parti ben distinte, la prima delle quali vede Mario a caccia di una chiave da recuperare e quindi trascinare fino ad una porta affrontando ostacoli di ogni tipo. Una volta attraversato l'uscio, Mario si ritrova nella seconda metà del livello, caratterizzata dalla semplice (si fa per dire...) ricerca di uno dei giocattoli abbandonati da Donkey Kong durante la fuga. Negli ultimi due quadri di ogni area, invece, il gioco prende una piega ben diversa: il penultimo livello, in particolare, è palesemente ispirato al vecchissimo *Lemmings* e impone al giocatore di guidare verso la salvezza i (vulnerabilissimi) Mini-Mario recuperati dalle grinfie dello scimmione, mentre l'ultima sfida è rappresentata dallo scontro diretto con Donkey Kong, da portare a termine con modalità differenti a seconda dell'ambientazione.

Non che Mario sia del tutto indifeso di fronte agli improbi compiti da affrontare, s'intende: il pargolo prediletto di Shigeru Miyamoto è infatti in grado di saltare in avanti e all'indietro, di camminare sulle mani, di volteggiare su cavi elettrici e affini, e addirittura di brandire un enorme martello, esattamente come faceva nel primissimo *Donkey Kong* (di cui, in questo specifico frangente, viene riproposta persino la celebre marcetta).

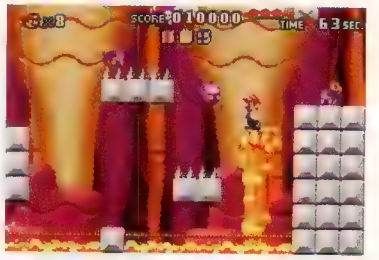
Come la maggior parte dei più recenti parti di mamma Nintendo, però, anche *Mario Vs. Donkey Kong* è lungi dall'essere

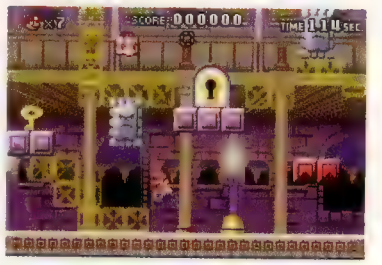


perfetto, purtroppo. Perché è abbastanza breve (nonostante i livelli aggiuntivi possano mettere duramente alla prova qualsiasi tipo di giocatore), perché il continuo parlottare di Mario diventa ben presto irritante, perché i controlli appaiono stranamente lenti e imprecisi in parecchie occasioni (un'autentica bestemmia per un titolo Nintendo) e perché la curva di crescita della difficoltà è palesemente sballata. E soprattutto perché, all'insaputa della stragrande maggioranza degli utenti più giovani, Nintendo ha seguito per *Mario Vs. Donkey Kong* la stessa strategia alla base di *Metroid: Zero Mission*, ovvero quella del massimo risultato con il minimo sforzo.

Quest'ultima avventura dell'idraulico in tuta rossa, infatti, non è altro che una rielaborazione del semisconosciuto (perlomeno in Europa) *Donkey Kong* per Game Boy, uscito nel lontano 1994 e decisamente più innovativo, per l'epoca, di quanto non lo sia oggi *Mario Vs. Donkey Kong*, colpevole di non rappresentare in alcun senso un'evoluzione del gameplay del suo predecessore e di sfruttarne ossessivamente le idee di base. Il risultato dell'operato di Nintendo è comunque un prodotto interessante e divertente, ma ciò conferma semplicemente l'eccezionale validità del concept originale (ancora attuale a dieci anni di distanza dalla prima stesura) e nulla di più...

Voto: Sette su dieci





La grafica simil-prerenderizzata è coloratissima, ben animata ed estremamente varia, ma **Videogiochi** non può fare a meno di chiedersi quanto sarebbe stato bello da vedere un *Mario Vs. Donkey Kong* con sprite e fondali in stile *Super Mario World*...

Mario Golf: Advance Tour

Sistema: **Game Boy Advance** Versione: **Giapponese** Produttore: **Nintendo** Sviluppatore: **Camelot**

Una manciata di mesi dopo aver esaminato l'edizione a 128bit di *Mario Golf* (*Toadstool Tour*, promosso con un altisonante 8 sul primo numero di **Videogiochi**), e mentre i giocatori europei continuano pazientemente ad attenderne la pubblicazione nel Vecchio Continente, la stravagante carovana sportiva di Nintendo raggiunge, caracollante e divertita, anche i prati del piccolo GBA. Come già avvenuto per l'edizione GameCube, anche lo sviluppo di questo titolo è opera di Camelot, già autore dei primi due episodi della saga di *Golden Sun* sul portatile Nintendo.

E proprio sulle fondamenta di *Golden Sun*, per quanto possa sembrare paradossale, pare costruito *Advance Tour*, visto che le blande premesse RPG del precedente episodio portatile (disponibile per Game Boy Color, e nuovamente siglato Camelot) questa volta si concretizzano in una struttura dall'impatto straniante, sorprendente, seppure adombrata da una tiepida sensazione di deja vu. Quest'ultima è legata al fatto che, nonostante le decine di innovazioni (rintracciabili nel ventaglio delle opzioni di gioco e nelle ramificazioni delle possibilità offerte al multiplayer, piuttosto che al roster di personaggi selezionabili o al sistema di controllo), in realtà *Advance Tour* rappresenta una sorta di remake dell'edizione Game Boy Color, di cui mutua tra l'altro la struttura narrativa e il design di alcune buche.

Le fasi RPG sono tutt'altro che emozionanti, ma permettono di giocare ad *Advance Tour* anche in maniera più strutturata. Le varie opzioni, inoltre, sorridono a diverse modalità di fruizione, con le sfide Near Pin a rappresentare il modo più semplice per smettere di imprecare allorquando intrappolati in coda ai caselli autostradali

Sotto parecchi punti di vista, la sezione RPG finisce per essere uno dei veri e propri centri nevralgici di questa edizione, calamitando gran parte degli slanci del team di sviluppo, così come di Nintendo e del giocatore. Se sotto il profilo meramente esplorativo ed avventuroso *Advance Tour* rimane un RPG sbilenco e approssimativo, lo stesso non si può certo dire della fase di customizzazione del proprio personaggio (e della sua spalla, controllata dalla CPU durante i match, ma lasciata in balia delle tendenze evolutive del giocatore) e della varietà delle 'missioni' in cui ci si può perdere, tra notti insonni passate a prender di mira un avvoltoio o ad attraversare rovi e cespugli nel tentativo di completare una buca in soli cinque tiri.

Ma gli elementi RPG del gioco sono fonte di innumerevoli sorrisi anche per Nintendo (e per il suo reparto marketing), dato che da questi deriva la possibilità di connettersi all'edizione GameCube e di importarvi il personaggio creato sui campi portatili per lasciarlo all'invidia degli irsuti protagonisti della versione domestica. Considerato inoltre che la struttura ludica, come da tradizione Nintendo, rappresenta anche un divertito e divertente tutorial, pare lecito affermare che, nonostante il bizzarro riciclo grafico e sonoro delle intuizioni di *Golden Sun* operato da Camelot, il cuore di *Advance Tour* goda di buona salute, pulsando gioioso e senza incertezze, irrorando di conseguenza di una vivace vitalità anche tutte le altre opzioni di gioco (dalle sfide personali ai tornei sulla distanza, dalle gare contro il par alle competizioni basate sul Near Pin, senza dimenticare, ovviamente, i dannatissimi slalom tra le porte).

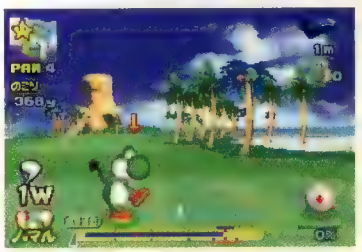
Il tutto, inoltre, è illuminato dagli scoppiettanti fuochi artificiali esplosi dalla tecnologia di GBA (che Camelot ha ormai dimostrato di saper maneggiare con disinvoltura), nonché nobilitato da un sistema di controllo che riprende in tutto e per tutto quello dell'edizione a 128bit (con i suoi ormai famigerati 'tre tocchi'). Se il metodo utilizzato da EA con *Tiger Woods* si può affermare vincente e convincente, altrettanto si può dire di quello ideato da Camelot, alieno alla scelta analogica già ai tempi della versione GameCube proprio per una questione di omogeneità tra le due edizioni. Un sistema di controllo che, come i birichini ammiccamenti alle leggi di Newton, in realtà non ha molti punti in comune con il golf. Come tutto il gioco, del resto, visto che nonostante il titolo e la bucolica (ma comunque soffusamente naïf) ambientazione, e nonostante i legni, i maglioncini a girocollo e i caddie, di fatto *Mario Golf: Advance Tour* si gioca come un puzzle game, come una sorta di *Puzzle Bobble* sui generis. Solo più profondo, più ampio, più intrigante e, se possibile, ancora più compulsivo ed ossessivo. Più bello, insomma.

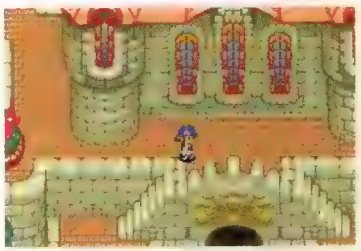
Voto: Otto su dieci

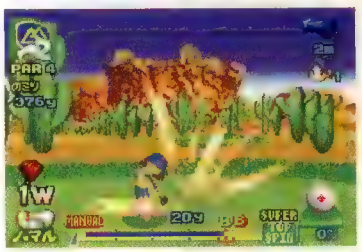
scheda tecnica

4

Connettività con *Mario Golf: Toadstool Tour*



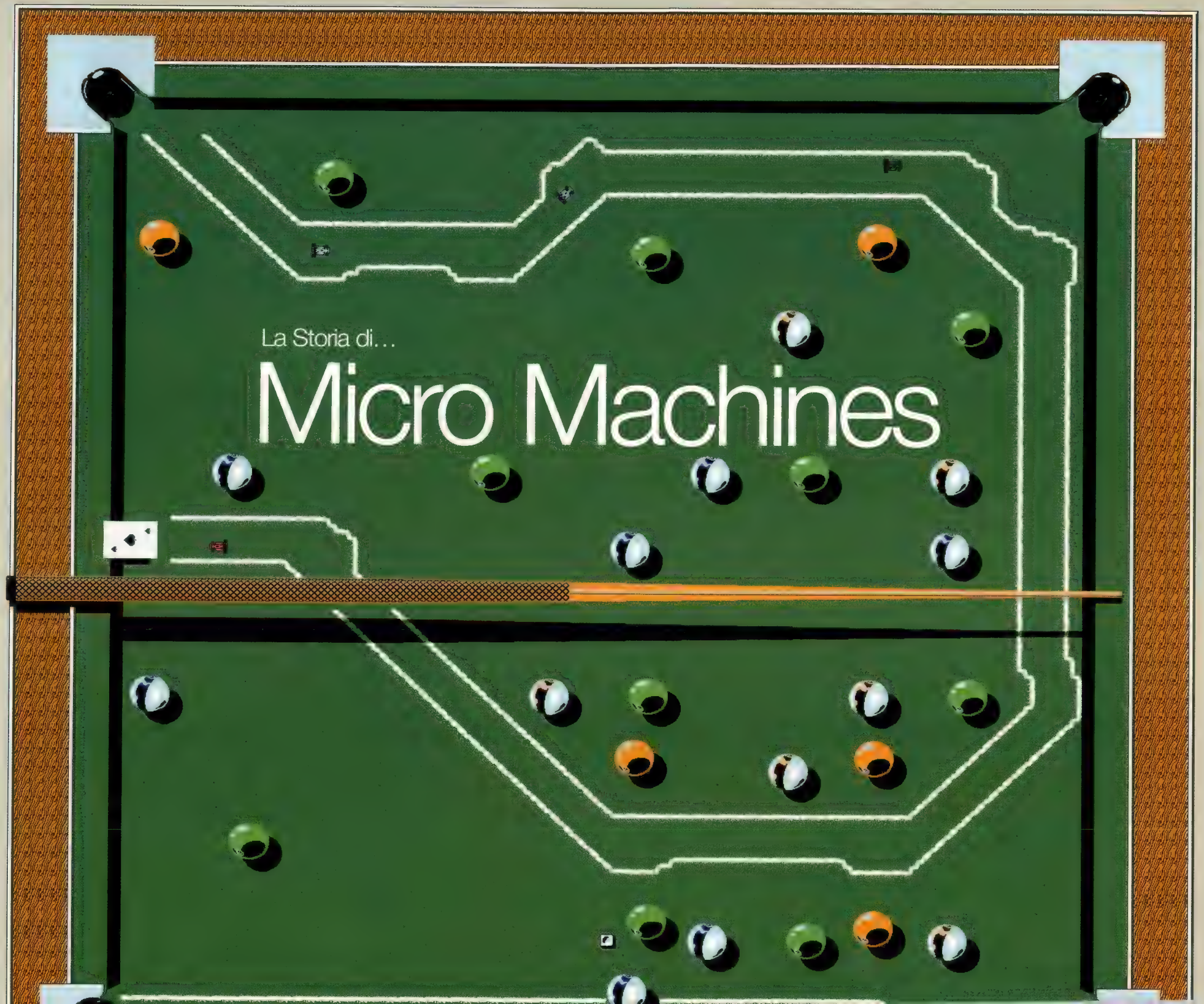




Sotto il profilo tecnologico *Advance Tour* è addirittura sorprendente. Graficamente ineccepibile, musicato da una serie di sciocche melodie cheesy e fischiettabili e nobilitato dal collegamento wireless

Senza fili e senza rete

Se il cuore della recensione è stato occupato dall'analisi della modalità RPG, è anche vero che *Advance Tour* permette comunque un approccio più diretto ed arcade, replicando fedelmente la struttura di *Toadstool Tour*. Soprattutto per quanto riguarda il multiplayer, vi sono motivi di gaudio e tripudio, tra sfide in link a quattro giocatori e gare giocate passandosi di mano un solo GBA. La vera chicca, comunque, è l'adattatore wireless incluso nella confezione che permette l'accesso alle opzioni dedicate al multiplayer senza cavi di collegamento. Il dispositivo funziona perfettamente, vantando inoltre un raggio d'azione di una decina di metri.



La Storia di...

Micro Machines

Ovvero: come una microscopica softco inglese sfornò uno dei più esilaranti racing game multiplayer di sempre e affrontò faccia-a-faccia il colosso Nintendo. Vincendo

Fondata dalla famiglia Darling (Jim e i suoi figli David e Richard, per la precisione) nella seconda metà del 1986, Codemasters si fece inizialmente una non eccelsa reputazione come publisher di software per home computer a prezzo budget e di qualità mediocre. Durante il 1989 la società iniziò però a intraprendere una lenta metamorfosi: i Darling volevano rivolgere la propria attenzione verso l'enorme mercato rappresentato da NES, proprio come fecero i fratelli Stamper di Rare. Un talentuoso impiegato di nome Ted Carron iniziò a lavorare su due progetti che avrebbero cambiato radicalmente la sorte della società: il 'Power Pak', una periferica che permetteva ai giocatori di inserire cheat code per i giochi NES, e il prototipo di un kit di sviluppo per NES, utile per soddisfare il proposito di Codemasters di eludere il dispendioso programma di licensing imposto da Nintendo.

"In quei periodo non era semplice ottenere una licenza per sviluppare su NES, e noi non ne avevamo bisogno, quindi siamo andati avanti senza", spiega il direttore creativo **Richard Darling**. "Abbiamo realizzato i nostri sistemi di sviluppo e abbiamo iniziato a produrre i nostri giochi. La parte più difficile è stata trovare un modo per aggirare il sistema di protezione di NES, in modo tale che i nostri giochi non venissero considerati 'illegali' dalla console".

Nell'aprile del 1989 venne commissionata al programmatore **Andrew Graham** (allora al lavoro su una laurea in informatica alla University of Strathclyde) la conversione su NES di un vecchio gioco dei gemelli Oliver. "Avevo fatto per Codemasters qualche conversione su C64, Amiga e ST nel mio tempo libero e mi chiesero se volevo realizzare un gioco per NES", ricorda Graham. "Quindi convertii *Treasure Island Dizzy* usando il kit di sviluppo fatto in casa di Codemasters. Ted

Formato originale: **NES**
Produttore: **Camerica/Codemasters (US), Codemasters (UK)**
Sviluppatore: **Interno**
Origine: **USA**
Data di pubblicazione: **1991 (US), 1992 (UK)**

La gara coi motoscafi (in alto) era una competizione su singolo giro che mostrava tutti i limiti della modalità single player: era praticamente impossibile non vincere, a differenza della scomoda gara con gli elicotteri ritratta più sotto

Carron aveva realizzato un sistema di sviluppo che consisteva in un PC collegato a un Commodore 64 collegato a una scatola piena di cavi e circuiti. Il tutto collegato a sua volta a un normale NES. Mi spedirono il kit per posta, a casa mia in Scozia. Fu un miracolo che il sistema funzionasse quando collegai tutto. I successivi kit di sviluppo per NES erano più compatti. Tutti avevano il nome di un personaggio di 'Blade Runner'. Mi pare che uno si chiamasse Leon o qualcosa del genere".

Ripensando a quei giorni, Graham ammette che la sua conversione di *Treasure Island Dizzy* avrebbe potuto rappresentare una sorta di giro di prova per le ambizioni di Codemasters su NES. In effetti il gioco venne lanciato solo anni dopo il suo completamento, come uno dei quattro titoli presenti nella compilation *Quattro Adventures*. Eppure gli sforzi di Graham come programmatore freelance gli procurarono un'offerta che si sarebbe rivelata estremamente vantaggiosa per i Darling: Codemasters gli chiese di prendersi un anno di tempo per realizzare un titolo per NES.

Durante l'ottobre del 1989, il giovane programmatore iniziò a lavorare sul suo primo progetto originale, *California Buggy Boys*, un racing game per NES con inquadratura dall'alto. "Molta della grafica era già pronta: il giocatore correva lungo la spiaggia e attraverso le dune", ricorda Graham. "Le auto erano simili alle dune buggy di *Power Drift*: adoravo quel gioco. Mi piaceva semplicemente l'atmosfera solare e allegra del titolo. Codemasters stava cercando qualcosa che funzionasse anche negli USA quindi... ehm, ecco *California Buggy Boys*. Avevamo diversi titoli in sviluppo. Gavin Raeburn, adesso il capo di uno studio in Codemasters, realizzò un racing game/sparatutto arcade chiamato *Ultimate Stuntman*, e i gemelli Oliver investirono un sacco di lavoro in quello che è probabilmente il miglior episodio di Dizzy, *The Fantastic Adventures Of Dizzy*. Ma ce n'erano molti altri".

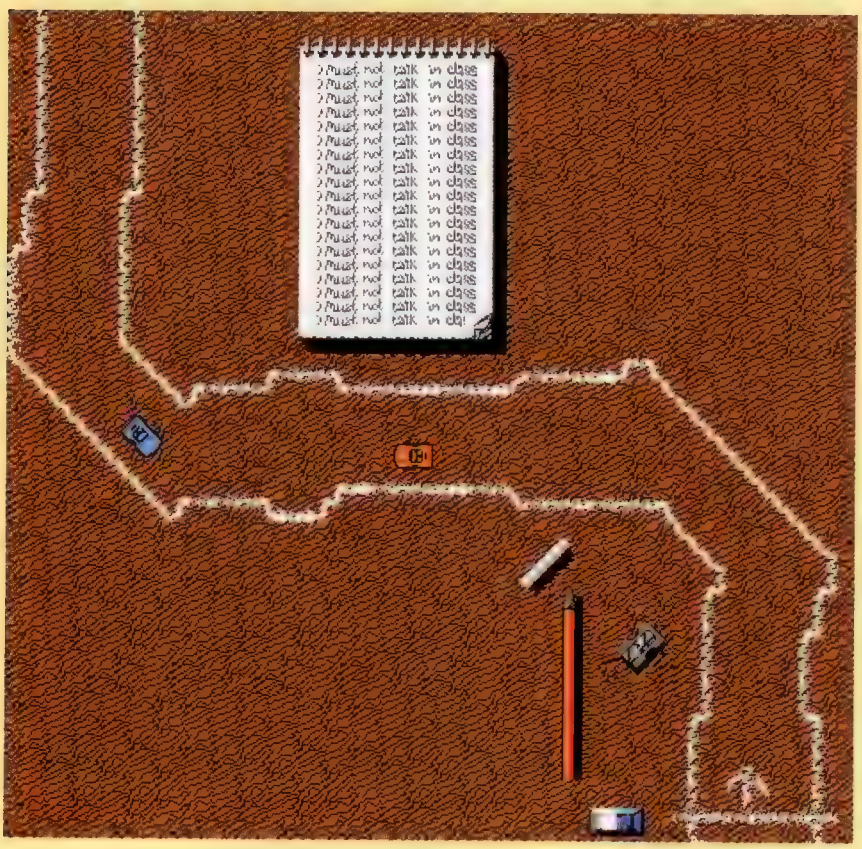
"Era più sensato sfruttare un marchio così famoso piuttosto che lanciare un *California Buggy Boys* totalmente sconosciuto", ammette Graham. "Ricordo che però mi ci volle un po' per abituarmi all'idea che il mio gioco fosse ora incentrato su questi piccoli giocattoli di plastica, piuttosto che su dune buggy a grandezza reale che correvano sulle spiagge".

C'è un mondo là fuori

Lavorando in un capanno prefabbricato in uno spiazzo appena fuori dalla struttura principale ("Codemasters aveva sopperito alla mancanza di spazio negli uffici costruendo un piccolo agglomerato di capanni in un campo dietro il suo edificio", ricorda Graham. "Dovevamo camminare in punta di piedi su una serie di assi di legno con in mano le nostre tazze di caffé quando pioveva e il campo diventava fangoso"), *Micro Machines* cominciò a prendere forma all'inizio del 1990, lo stesso anno in cui Nintendo cercò di porre un veto alla vendita di Game Genie da parte di Galoob. A **Paul Pierrot** venne dato il ruolo di capo grafico, con **Toby Egglesfield** come aiuto e con John Menzies a realizzare il menu principale. "Codemasters era un posto figo dove lavorare", sottolinea l'ex-dipendente di Codemasters Egglesfield, ora residente in Nuova Zelanda. "Si conoscevano tutti in pochissimo tempo. La maggior parte della gente era giovane e alcuni avevano auto sportive, mentre chi non le aveva possedeva dei poster che le ritraevano. Una delle cose migliori era come tutto fosse spontaneo".

"L'atmosfera era eccezionale", concorda Pierrot, che lavora ora nella post-produzione per cinema e televisione. "Sentivamo che stavamo sfidando le grosse società, dandogli del filo da torcere sul loro

Ironicamente fu proprio il Power Pak di Ted Carron a portare all'accantonamento di *California Buggy Boys*. Ribattezzato Game Genie da David Darling (dato che i giocatori potevano inserire tre codici, o 'desideri', alla volta), il progetto di Carron significò un'eccellente opportunità per Codemasters e, al tempo stesso, un cambio di direzione per il racing game di Graham. "Avevamo iniziato a lavorare con la società Galoob Toys di San Francisco quando presero in licenza il Game Genie da noi", spiega Darling. "I loro giocattoli più importanti erano le Micro Machines, quindi la scelta fu ovvia. A noi piaceva davvero l'idea di adattare il gioco per basarlo su quella linea di giocattoli, dato che gli avrebbe conferito un aspetto unico, essendo incentrato su auto in miniatura che gareggiano in locazioni del mondo reale di tutti i giorni".



Questo collage di schermate dimostra l'eccellenza del track design: la disposizione dei vari elementi scenografici rendeva difficile prendere le scorciatoie, ma non impossibile. Le gare si vincevano o si perdevano su tratti semplici come questo

stesso terreno. L'atmosfera era amichevole, pervasa da un certo senso di divertimento, e la maggior parte dei veterani non era affatto contraria a una festa. O due. O tre".

A supportare la teoria secondo cui una forza lavoro felice è una forza lavoro produttiva, lo sviluppo di *Micro Machines* vide Codemasters mettere la quarta: mentre i suoi titoli per home computer erano immancabilmente banali e spesso di qualità discutibile, *Micro Machines* sarebbe diventato il gioco più innovativo e meglio realizzato della società. Un colpo di genio merita menzione particolare, ovvero la decisione di ambientare le gare in riproduzioni ingigantite di scenari della vita di tutti i giorni, dai tavoli della colazione alle vasche da bagno, il che donava al titolo un aspetto decisamente peculiare.

Da dove venne quest'idea? "Ci fu qualche input dall'alto, ma principalmente credo che fummo Andrew (Graham) ed io a mettere su carta la maggior parte delle idee", risponde Pierrot. "Alcune, come il banco di scuola, erano talmente ovvie che non credo nessuno possa prendersene il merito: forse fu un'idea di Andrew. Ricordo che il tavolo da biliardo arrivò perché giocavamo a biliardo nel pub durante la pausa pranzo".

Per quanto fosse vincente il concept, i limiti dell'hardware Nintendo imposero degli inevitabili compromessi. "Il sistema NES aveva una grafica limitata con cui dovevamo creare ambientazioni casalinghe riconoscibili, quindi tendevano ad esserci un bel po' di ripetizioni", spiega Graham. "Credo che la ripetitività facesse parte dell'intero 'look' di *Micro Machines*, dove avevamo un tavolo con sopra 15 tazze di cereali e cinque scatole di cereali. Si poteva solo accettare la cosa, così come si accetta il fatto che Tom e Jerry siano passati davanti al medesimo tavolo per la 50° volta".

Scartato il lavoro artistico realizzato per *California Buggy Boys*, Perrot dovette cominciare da zero, lavorando sullo sconosciuto hardware NES. "C'erano quattro palette di tre colori, un colore per il fondale e un livello di trasparenza", afferma. "Era tutto fatto in Deluxe Paint 2 o 3, credo. Io mandavo la grafica ad Andrew su un floppy e lui la infilava nel gioco. Poi, con aria severa, mi faceva sapere se c'era qualcosa che non funzionava e io dovevo controllare ogni singolo pixel per metterla a posto. C'era un limite di 256 sprite per il fondale, e disegnare nove rotazioni di sprite per ogni veicolo era decisamente noioso e snervante".

Con le piste che prendevano forma, il passo successivo fu l'introduzione di avversari controllati dalla CPU. Graham optò per una soluzione semplice, una che i veterani delle corse contro le IA estremamente metodiche di *Micro Machines* potrebbero trovare esilarante. "In pratica, l'intero mondo di gioco era ricoperto di frecce invisibili che puntavano nella direzione in cui si doveva muovere la macchina", rivela. "L'auto ruotava per puntare nella direzione della freccia su cui si trovava. Sistemare tutte quelle frecce fu semplicemente una questione di duro lavoro per me e Paul". Sebbene questa tecnica rendesse le gare di fatto delle prove a tempo, funzionava e, soprattutto, non sovraccaricava la CPU. "Era un buon sistema per l'hardware disponibile all'epoca, dato che era possibile portare le auto fuori dalla pista fin quanto si voleva. Indipendentemente dalla loro lontananza dal tracciato, avrebbero seguito le frecce per rientrare in pista. Serviva pochissimo lavoro computazionale. Se ti accorgevi che un'auto in fase di rientro continuava a scontrarsi con una scatola di cereali o simili, significava che il bug dipendeva da un solo bit. Di tutti i milioni di bit che componevano il gioco solo uno era sbagliato: era uno zero che avrebbe dovuto essere un uno. Secondo, avevamo appena finito di sviluppare il Game Genie. Lo scopo della periferica era quello di modificare alcuni elementi dei giochi su cartuccia, così che gli utenti potessero scegliere il numero di vite a disposizione o cose simili. Sapevamo come far leggere a una console una ROM e apportare delle modifiche ai dati originali, quindi aggiungemmo della circuiteria all'interno della cartuccia di *Micro Machines* in modo che funzionasse come una versione ridotta di un Game Genie e modificasse il bit sbagliato sul chip originale. Riuscimmo a far uscire il gioco in tempo, senza bug e senza dover buttare decine di migliaia di chip!".

Occhio ai bug

Producendo un gioco per NES senza licenza, Codemasters non poteva contare sui team di QA di Nintendo. Ma *Micro Machines* non doveva avere il benché minimo problema: l'intera reputazione della società dipendeva da quel gioco. Ciononostante un bug riuscì a superare i controlli della softco inglese. Richard Darling racconta.

"Avevamo testato il gioco e pensavamo di aver eliminato tutti i bug, quindi eravamo pronti a produrre i chip. Mandammo l'immagine della ROM alla fabbrica in Taiwan e autorizzammo la produzione di decine di migliaia di chip. Il chip è la parte più costosa della cartuccia: credo costasse otto dollari. Quando i chip arrivarono in Inghilterra per essere assemblati nelle cartucce, scoprimmo un bug: andando contromano nel primo livello, il gioco si piantava! Nessuno dei nostri tester l'aveva scoperto perché il primo livello era talmente facile che nessuno di loro aveva provato ad andare contromano. Non potevamo far uscire il gioco con un simile bug. Avevamo migliaia di chip con la versione buggata del gioco e i chip non erano riscrivibili. Incredibile a dirsi, avemmo due colpi di fortuna che ci permisero di tenere i chip e di risparmiare le otto settimane che sarebbero state necessarie per farli rifare a Taiwan. Primo, scoprimmo che il bug dipendeva da un solo bit. Di tutti i milioni di bit che componevano il gioco solo uno era sbagliato: era uno zero che avrebbe dovuto essere un uno. Secondo, avevamo appena finito di sviluppare il Game Genie. Lo scopo della periferica era quello di modificare alcuni elementi dei giochi su cartuccia, così che gli utenti potessero scegliere il numero di vite a disposizione o cose simili. Sapevamo come far leggere a una console una ROM e apportare delle modifiche ai dati originali, quindi aggiungemmo della circuiteria all'interno della cartuccia di *Micro Machines* in modo che funzionasse come una versione ridotta di un Game Genie e modificasse il bit sbagliato sul chip originale. Riuscimmo a far uscire il gioco in tempo, senza bug e senza dover buttare decine di migliaia di chip!".

cava semplicemente che le frecce puntavano verso la scatola e che dovevi solo modificarle".

È però la modalità multiplayer di *Micro Machines* ad aver fatto di un valido racing game un classico di quel periodo. La sua semplice premessa (i giocatori dovevano far uscire i propri avversari dallo schermo, ma correndo in testa l'impresa si complicava a causa della ridotta distanza visiva) era davvero geniale. "Dato che bisognava raggiungere l'edificio principale per prepararsi un caffé, Andrew ed io eravamo soliti giocare col prototipo per vedere chi si sarebbe sorbito il viaggio al freddo", dice Perrot. "È così che ho capito che sarebbe stato un gran gioco: ci avremmo giocato tutto il tempo per divertirci".

"Il sistema a schermata unica era qualcosa che ero ansioso di provare sin dalle prime fasi dello sviluppo", spiega Graham. "Lo split-screen non sarebbe stato possibile su NES, e avrebbe inficiato oltremodo un racing game a scorrimento visto dall'alto. Ero molto soddisfatto della modalità multiplayer: era chiaramente la parte migliore del gioco, al punto che quella in singolo era un po' monotona al confronto. C'era sempre gente che veniva in ufficio per una partita, anche se avevamo solo una pista da provare, e ciò era parecchio incoraggiante. Ricordo con orgoglio quando Richard Darling si stava divertendo con una partita a due e disse 'Questo è il migliore gioco che abbiamo mai fatto'. Ero alquanto esaltato".

In realtà Graham aveva ideato un'altra modalità multiplayer, che venne purtroppo (sebbene comprensibilmente) scartata. "A un certo punto avevamo anche una versione di *Micro Machines* che funzionava su più tavole; se ne potevano unire diverse di modo che i partecipanti

potessero gareggiare lungo un vero e proprio network stradale", rivela. "Era piuttosto ingegnoso, date le limitazioni tecniche, anche se dal punto di vista del gameplay non aggiungeva granché. Ne demmo una dimostrazione al CES di Las Vegas". *Micro Machines* venne completato dopo una serie di spiacevoli sessioni lavorative notturne (alcune anche consecutive, confida Graham) nel settembre del 1990, in tempo perché il suo designer e programmatore potesse tornare a dedicarsi alla tesi di laurea.

"Per noi era chiaro che il gioco fosse divertente in multiplayer, ma tutto stava nel far giocare la gente sufficientemente a lungo perché se ne accorgesse", dice. "C'era una minima curva di apprendimento da percorrere, in special modo per quelli che non riuscivano a guidare verso la parte bassa dello schermo".

Ma prima Codemasters doveva riuscire a far arrivare le cartucce di *MM* nei negozi americani...

Piccole macchine, grandi problemi

Nintendo era intransigente con le società che volevano bypassare il suo sistema di licenze, e c'era quindi sempre la possibilità (per quanto remota, ragionando col senno di poi) che *Micro Machines* venisse inghiottito da lunghi e costosi dibattimenti in tribunale con la casa di Kyoto. "Sapevamo fin dal principio che c'era il rischio che Nintendo ci facesse causa per violazione di copyright e provasse ad impedire che i nostri giochi venissero venduti nei negozi", ammette Darling. "Ecco perché dovevamo assicurarci che tutto il nostro design, lo sviluppo e la produzione del gioco non infrangesse alcun copyright".

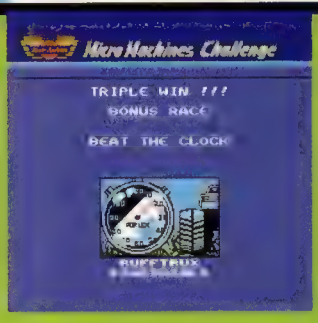
"Non è un segreto che Nintendo stesse provando in tutti i modi di impedire la vendita di Game Genie e dei giochi senza licenza", dice Graham. "Non avevamo contatti e supporto con e da Nintendo, e tutte le informazioni tecniche in nostro possesso scaturivano dal reverse engineering sull'hardware. In quel periodo ci venne detto di stare attenti a strane persone che potevano raccogliere prove a favore della malefica e possente Nintendo. Eravamo giovani e paranoici".

Ma il 1991 fu un anno quasi miracoloso per Codemasters: il giudice Fern Smith decretò la vittoria di Galoob nella causa sul Game Genie (con conseguenti ordini per 500.000 unità dai negozi appena dopo il verdetto), e la decisione venne confermata anche dopo che Nintendo ricorse in appello. "Erano tutti felici. Il Godzilla nel mondo dei giocattoli era stato sconfitto", dice **Howard Lincoln** di Nintendo nel libro 'Game Over' di David Sheff. Meno eclatante, ma altrettanto importante, fu il successivo lancio dei primi giochi di Codemasters per NES: *The Fantastic Adventures of Dizzy* e, appunto, *Micro Machines*.

La società inglese non riuscì solo ad evitare per un pelo un disastro colossale durante la produzione dei primi chip di *Micro Machines* a causa di una svista del reparto QA (vedi box Occhio ai bug), ma ebbe successo, insieme al partner/distributore americano Camerica, nell'evitare la collera di Nintendo. Codemasters era stata particolarmente attenta nel design delle sue cartucce da 256K, quindi, legalmente, Nintendo non poteva impedirne la vendita. Ma dietro le quinte si vociferava di intimidazioni dei negozianti da parte della casa nipponica, con publisher 'rinnegati' come American Video Entertainment e Color Dreams a sostenere che le grandi catene venissero dissuase dalla vendita di cartucce 'non ufficiali' da responsabili commerciali Nintendo particolarmente 'persuasivi'.

Pur rappresentando un buon successo per Codemasters, *Micro Machines* non fece registrare performance di vendita all'altezza del suo potenziale. "Le recensioni furono eccellenti, ma alla fine non credo che *Micro Machines* su NES abbia venduto in quantità spettacolari", lamenta Graham. "Negli USA c'erano troppi problemi legali e ci stavamo affidando totalmente ad altri per la vendita del gioco".

Ma nel lungo periodo il franchise *Micro Machines* si rivelò estremamente prezioso per Codemasters: con i suoi cinque milioni di copie vendute su vari formati, prima che Infogrames (tramite i propri accordi con Hasbro, proprietari di Galoob) si appropriasse della licenza per le mediocre conversioni su PS2 e Xbox, la serie ebbe un'importanza vitale nella crescita della casa del Warwickshire, fino a farla arrivare a quello che è oggi: una software house europea indipendente e di successo. Una vera rarità.



Sebbene la modalità single player non fosse certo la più interessante, *Micro Machines* era un titolo estremamente divertente anche in solitario. L'aggiunta di gare bonus per i giocatori più esperti era una vera chicca anche se, come in molti titoli di quell'epoca, *Micro Machines* costringeva il giocatore a tornare alla prima gara una volta esaurite tutte le vite a disposizione. Il sadismo dei game designer dei primi anni '90 era invero allucinante...

forum

Lettere: Forum Videogiochi, Via Asiago 45, 20128 Milano
Email: videogiochi@futuremediaitaly.it
Web: http://forum.gamesradar.it

Salve a tutti. Scrivo per esporre il mio parere circa una questione che ritengo di fondamentale importanza: l'identità artistica dei videogiochi.
A mio avviso, questo nuovo medium non può ancora essere considerato una forma d'arte, in quanto non si è ancora sufficientemente affrancato dalla sua (ora preponderante) componente ludica. Sembra un paradosso ma è così. Media come la letteratura e la musica hanno avuto genesi in tempi troppo remoti per essere adatti al confronto, quindi mi baserò essenzialmente sul parallelismo con il cinema ed il fumetto.

Il cinema è oggi unanimemente considerato una forma d'arte; ciò grazie alla netta separazione tra cinema d'intrattenimento e cinema di contenuto. Questa divisione si è configurata sia a livello culturale (a ciò hanno contribuito autori, critici e spettatori) sia a livello di mercato (che per venire incontro ai diversi gusti dei fruitori ha dato spazio ad entrambi i tipi di produzioni).

Il caso del fumetto è invece differente, se vogliamo una via di mezzo tra quello che accade ai videogiochi e quello che è accaduto al cinema. Nonostante in molti ritengano i fumetti una forma d'arte e vi siano numerosi esempi di fumettisti che come tale hanno concepito il fumetto, l'idea che comunemente si ha di questo medium è essenzialmente quella di 'intrattenimento per ragazzi'. Questo perché la maggior parte degli autori, anche coloro i quali hanno un consistente bagaglio di cultura fumettistica nonché significative capacità creative, non ha saputo estraniarsi dalle logiche editoriali e commerciali di 'pubblicazione mensile per ragazzi', limitandosi magari ad inserire qualche elemento artistico in un prodotto che è, comunque, a carattere essenzialmente commerciale. Dunque il problema è innanzitutto culturale.

Tornando ai videogiochi, quando i compratori si stancheranno di avere in mano l'ennesima riedizione di *Mario* o di *Pro Evolution Soccer*, che pur ottimamente concepite non danno nulla di più di una partita di calcio al campo sotto casa, e desidereranno qualcosa di più profondo, il mercato si muoverà in quella direzione. Perché però questo cambiamento culturale possa avvenire vi dovrà essere un'avanguardia di sviluppatori, critici e fruitori che porti avanti quest'idea e faccia percepire alla massa la sua attuabilità, magari anche attraverso la creazione di una scena di sviluppo indipendente e quindi estranea alle logiche di mercato (nonostante i costi di produzione medi di un videogioco siano in questo senso molto scoraggianti).

Con questo discorso, sia chiaro, non voglio condannare né i videogiochi come li conosciamo adesso né, tanto meno, l'intrattenimento fine a se stesso. Dico solo che le potenzialità della realtà virtuale vanno ben oltre. Quello che auspico per il futuro è la coesistenza parallela dei videogiochi propriamente detti (che grazie alle nuove tecnologie e all'on-line hanno ancora parecchio da dire) e di esperienze interattive più profonde (dal film interattivo alla *Metal Gear Solid*, all'esperienza di stordimento sensoriale alla *Rez*, dalla simulazione 'di vita quotidiana' alla *Shenmue*, alla simulazione storica alla *Shogun Total War*, tutti generi attualmente solo allo stato embrionale).

Spero con questo intervento di contribuire al dibattito. Ciao a tutti.
Raffaele Ariano
sdrof@hotmail.com

Il dibattito sull'identità artistica del videogioco va avanti ormai dall'epoca delle guerre puniche, eppure nessuno sembra ancora in grado di risolvere la questione. Inclusa **Videogiochi**, ovviamente. La domanda è: "I videogiochi sono una forma d'arte?". Le risposte più frequenti sono: "Sì", "No", "Potenzialmente". Raffaele è un potenzialmentalista.

"Il videogioco non può ancora essere considerato una forma d'arte, in quanto non si è ancora sufficientemente affrancato dalla sua (ora preponderante) componente ludica". Come dire, se diverti e basta non sei arte. Se diverti e di tanto in tanto comunichi 'qualcosa di profondo' allora sì, sei arte. Ok, c'è però da chiedersi perché 'divertire' in quanto 'attività tesa a portare letizia in chi la pratica' non possa presupporre una valutazione di tipo artistico. Non c'è dell'arte nel far divertire la gente? Per quale ragione non si dovrebbe considerare *Ikaruga* una forma d'arte? Perché non comunica 'qualcosa di profondo'? Ma soprattutto, chi ha detto che *Ikaruga* non comunica qualcosa di profondo?

È un po' deprimente veder tirati in ballo i soliti giochi a difesa dell'autorità artistica del medium piuttosto che un *Tetris* o un *Made in Wario*. Si potrebbero quasi individuare i sintomi di una certa insicurezza negli appelli alla cinematografia di *MGS2*, al misticismo underground di *Rez* o all'accuratezza storica di *Shogun Total War*. Per certi versi è come rinnegare la natura stessa del videogioco pur di evitare il disprezzo di chi ti coglie a sbavare sulle immagini di *Halo 2*. O no?

Carissima redazione di Videogiochi, vi scrivo per conoscere il vostro parere, e quello degli altri lettori, su quale sia l'età più appropriata per videogiocare e quale, invece, quella a cui si dovrebbe smettere. In pratica, fino a quanti anni potremo smanettare su tastiere e joypad prima di essere etichettati dalla massa come 'troppo-grandi-per-perdere-tempo-di-fronte-a-dei-giocattolini'?

È fuor di dubbio che l'età media dei videogiocatori si sia innalzata rispetto alla fine degli anni '80 inizi anni '90, caratterizzati da giochi dalla grafica spesso e volentieri fumettosa, personaggi semplici e sistemi di controllo banali, evidentemente destinati ad un pubblico giovane.

Col passare del tempo le cose sono cambiate: protagonisti ben più definiti e complessi, grafica che mozza il fiato, storie ed avventure più che complicate sembrano non essere più alla portata di giovanissimi, bensì a coloro che lo sono stati una decade (e più) fa. È come se l'industria videoludica avesse continuato ad offrire prodotti agli stessi utenti iniziali che, crescendo, sono diventati sempre più maturi ed esigenti, e di conseguenza non potevano più accontentarsi delle situazioni e delle immagini misere di un tempo.

La differenza non è solo nella grafica, e quindi nell'apparenza, quanto più nei contenuti: trama, interesse, giocabilità, curiosità, online gaming e quant'altro sia possibile accostare oggi all'esperienza videoludica. Quando ero un ragazzino le sale giochi erano gremite di miei coetani; be', oggi lo sono ancora!

Mi domando quindi perchè 10 o 15 anni fa i ventenni o trentenni di allora non erano attratti dai videogiochi (o almeno non nella misura in cui lo sono adesso). Siamo noi, ragazzini di un tempo, a non essere cresciuti, o sono i videogiochi ad essere cresciuti insieme a noi?

Anche se la seconda ipotesi sembra essere quella che meglio raffigura la realtà, è giusto che individui ormai 'adulti' continuino a pigiare su pulsanti per ordinare a quell'ammaso di puntini sullo schermo di muoversi in una direzione anzichè in un'altra, o afferrare un oggetto, o sfoderare una spada?

Personalmente non condivido il parere di chi pensa che ci sia un limite di età per videogiocare criticando chi 'spreca' del tempo a farlo. Oggi i videogiochi rappresentano un'arte e, come i visitatori di un museo sono attratti da un quadro e ne contemplano la sua bellezza, anche noi videogiocatori contempliamo la bellezza e la giocabilità dei videogiochi. E per contemplare la bellezza di qualcosa non c'è un limite di età.
Luigi De Giovanni

Lascia che l'avvicendamento generazionale abbia il suo corso e vedrai il limite d'età stabilizzarsi su valori medio-alti. Chiediti se a tuo figlio confesseresti mai di essere troppo grande per videogiocare e moltiplica la risposta per tutti i videogiocatori del mondo che oggi hanno dai 20 ai 30 anni. È così che l'umanità progredisce.

> "Questo nuovo medium non può ancora essere considerato una forma d'arte, in quanto non si è ancora sufficientemente affrancato dalla sua (ora preponderante) componente ludica"
> Raffaele Ariano

Videogiocare mi rende incontentabile. Ieri sera ho passato tre ore sotto il falso nome di Jade. Il mio compito? Fotografare le prove di una presunta cospirazione del governo militare, distruggere gli alieni, far capire al mondo (il mio mondo) la verità ed infine salvare l'esistenza di tutti gli esseri umani (e non) di quel benedetto pianeta chiamato Hyllis. Insomma, personificare la consueta parte dell'eroe senza macchia e senza paura.

Il mio occhio sta rimirando ora il panorama offerto da casa mia: è una giornata grigia, file di auto ingorgano la strada qui sotto, una vecchietta porta a passeggio il cane e... niente di più. Nessuna cospirazione mondiale, nessuno che chiede il mio aiuto per salvare l'umanità, nessuna fantastica leggenda su cui indagare senza rimanere inevitabilmente deluso dall'esito finale. Niente di niente.

Mi siedo, comincio a pensare: ma è possibile che le nostre esperienze reali vengano recepite da parte dei videogiocatori nel loro lato più negativo? È realistico pensare che a noi hardcore gamer, abituati a compiere virtualmente le imprese più disparate, il mondo reale improvvisamente non basti più a colmare la nostra sete di vivere? Ho come l'impressione che la nostra 'banale normalità' venga risucchiata della sua linfa vitale ogni giorno di più, tormentata dalla narrazione di storie fantastiche di cui noi siamo i protagonisti assoluti, proiettando quindi il nostro 'io' in una condizione di superiorità intellettuale alquanto infima ed illusoria che però ha la capacità di ripercuotersi sulla nostra visione del reale.

La mia mente comincia a vacillare. È meglio essere un guerriero pronto a salvare il mondo da qualsiasi cospirazione extraterrestre si presenti, o piuttosto personificare un normale studente intento a preparare il suo prossimo esame? E soprattutto, c'è possibilità di scelta?

Il nostro inconscio viene così modellato dal virtuale che pone l'appellativo di 'mediocrità' a tutto ciò che è oggettivo nelle nostre vite e contemporaneamente eleva a status divino l'universo impalpabile dei videogiochi.

Fantastichiamo ogni giorno noi videogiocatori. Sogniamo di cavalcare le terre di Hyrule in groppa ad Epona, di incontrare un giorno Cloud Strife intento a combattere qualche mostruosa creatura, di scappare dalla nostra città e finire la nostra esistenza su Hyllis. Ma tutto ciò non accadrà mai. Resteremo comunissime persone che tentano invano di scappare dalla massificazione che avvolge la Terra. Proveremo in ogni modo a farci notare dal resto della gente, a gettarci allo sbaraglio urlando a gran voce "sono quiiii!!!". E tutto questo lo faremo senza riuscire mai nel nostro intento.

Presto ci scopriremo una massa di ragazzi frustrati senza più un ideale per cui vada la pena vivere, combattere, e magari morire [Foto 01]. La fantasia è certamente un bene prezioso, ma molte volte ci illude sapientemente facendoci credere che sì, un mondo come quello dei videogiochi esiste davvero.

Quando ci ritroviamo nella banale normalità a cui accennavo prima, inorridiamo di fronte a tutta la sua piattezza, scappiamo dalla paura di poter rappresentare solo un piccolo tassello invisibile rispetto all'intera umanità e poi... ci deprimiamo. Forse è questo il lato più crudele dei videogame. Ma probabilmente è anche questo che mi dà la forza per guardare avanti.

Trovo assurdo che si possa pensare che le nostre esperienze reali possano essere sostituite da qualche livello in un qualsiasi videogioco, ma anche io, ogni tanto, ci casco... e penso che quella città laggiù in fondo, circondata da una enorme collina verde, un giorno, sarà la mia terra.

Blue Scorpion

E invece scopri che quella città laggiù in fondo, circondata da una enorme collina verde, è in realtà una discarica abusiva. Proprio laggiù in fondo. Mastodontica e puzzolente.

È scientificamente provato che i videogiocatori denunciano un'attitudine all'autocommiserazione e alla depressione superiore alla media. Lo prova un'indagine statistica condotta dalla redazione su un campione composto al 100% dai membri della redazione stessa.

Il problema del videogioco è che fa sognare. Fanno sognare anche libri e film, ma non ti restano dentro come i videogiochi. O forse ti restano dentro in modo diverso. E chi, dopo aver sognato di poter spiccare il volo semplicemente sbattendo i tacchi e avere tutte le donne del mondo sollevando un'ascella, al risveglio non guarderebbe con occhi diversi il forno a gas mentre fa colazione a base di caffé e Pizza del Giorno Prima© pensando alla giornata uggiosa che lo attende sulla via per l'ufficio postale presso il quale dovrà alleggerirsi di 400 Euro non prima di aver fatto una coda di tre quarti d'ora? Live in Your World, Play in Ours? Perché non facciamo il contrario? La lettera seguente prova a spiegare perché non ce ne sarebbe bisogno...

Pensiero scaturito in seguito alla scossa neurale causata dalla lettura del numero 007 di questa stimolante rivista [Foto 02] (e poi dicono che sono i videogiochi a far male alla salute...). La fantasia è il mezzo con cui noi umani raccontiamo gli episodi accaduti quando 'eravamo' nel solo modo in cui riusciamo a concepirli adesso che 'siamo'.

Nella mente di un creativo la nascita di un mondo fantastico non avviene dal nulla, ma è l'interpretazione di ricordi inconsci che riemergono da un lontano passato, pezzi di puzzle già esistenti ma non ancora uniti fra loro, suoni che il suo orecchio percepisce solo nel momento in cui regola adeguatamente la sintonia e solo in quanto soggetto predisposto (da ciò si può dedurre che quando non capite il prodotto di un artista non è perché questo sia malfatto, ma perché non vi si è ancora formato il neurone giusto che vi permette di comprenderlo [Foto 03]).

Lo stesso concetto spiega il motivo per cui alcune situazioni ed oggetti fantastici immaginati da persone diverse ed in luoghi diversi, siano così simili fra loro e stranamente compresi ed 'accettati' come possibili. Ad esempio, i superpoteri, i robot, le piramidi (egizie e sud americane), una splendida rivista di videogiochi che decide di non suicidarsi rinunciando all'uscita bimestrale, i draghi, il bene, l'obiettività nei giudizi, la fine del mito della furbizia in Italia, Rinoa, un videogioco a meno di 50 Euro, la fine della distinzione fra uomini mucca e uomini mungitori, le visioni di Johnny in 'Dead Zone', Rikku, ecc.

I videogiochi sono un elemento fondamentale nell'attuale processo di risveglio poiché ricreano gli ambienti appartenenti ad un lontano passato realmente conosciuto, dando la possibilità di interagirvi. Questa caratteristica fondamentale stimola ciò che è presente ma nascosto all'interno della nostra memoria. Nella missiva di Daniele (Forum, **VG**007, p. 142) s'insinua il sospetto che i videogiochi abbiano in qualche modo influenzato positivamente chi ne ha usufruito. L'intuizione è giusta poiché il loro uso va ad estrarre i punti dormienti del nostro essere, riportando alla luce ciò che un tempo siamo stati [Foto 04], utilizzando l'irreale per darci la facoltà di concepire la 'vera realtà'.

Alcuni potrebbero far notare che nei videogiochi il male è sempre presente e che quindi seguendo il ragionamento che li vede paragonati ad un ricordo che emerge, si potrebbe intuire che il nostro passato remoto ne sia stato pregno. Molto probabilmente è così, ma non è questo il punto da focalizzare. Piuttosto dobbiamo considerare il male presente nei videogiochi (e quindi nel passato) come lo sfondo da cui emerge un aspetto fondamentale e imprescindibile della loro fruizione, vale a dire il fatto di essere sempre messi in condizione di annientarlo (con gli strumenti giusti, al momento giusto), di avere sempre l'effettiva possibilità di agire per farlo, di essere vigorosamente invitati a farlo; pena il non usufruire della storia, il non viverla, precipitare nell'immobilità, nella morte, nel game over.

Prima che mi si faccia notare che spesso (purtroppo, dice il paladino che c'è in me) ci si potrebbe trovare in situazioni ambigue (come impersonificare un killer) e che quindi la teoria sopra esposta potrebbe traballare, faccio due precisazioni. La prima e la più facile dice che impersonificare un killer è solo una rara eccezione nella moltitudine di titoli in cui si sta dalla parte del bene. La seconda è quella che tiene conto delle seguenti considerazioni: tutto o 'è' o 'non è', e quando 'è' è comunque relativo al contesto in cui viene a trovarsi. Quindi nel discorso s'intende il bene come il risultato positivo personale da raggiungere relativo al soggetto interessato, mentre il male è il diretto antagonista e ostacolo al suo conseguimento.

> "Meglio essere un guerriero pronto a salvare il mondo o piuttosto personificare un normale studente intento a preparare il suo prossimo esame? E soprattutto, c'è possibilità di scelta?"
>
> Blue Scorpion

Sono cosciente che ciò che ho scritto può essere visto come un insieme di fesserie new age o il rimpasto di letture fuorvianti, ma anche no. Infatti, il trenino di parole appena letto può essere il risultato di un ricordo che risale al tempo in cui 'ero' e che ora vi trasmetto, forse in maniera ingenua (e anche grammaticalmente scorretta), ma nel solo modo in cui lo concepisco adesso che 'sono'.

A scanso di equivoci ed imparando da Raffaele C. (Forum, **VG**007, p. 141) costretto a precisare il senso del suo intervento, metto le mani avanti e dichiaro: quanto sopra scritto è solo ed in assoluto un'opinione fantastica (= di fantasia, non magnifica), aperta a varie interpretazioni, composta da un 'non-delirante-più-di-tanto' sostenitore della fantastica (in questo caso sinonimo di magnifica) rivista **Videogiochi**.
Maxlee

Nel tempo in cui 'era' **Videogiochi** avrebbe volentieri discusso dell''è' e del 'non è' con Maxlee, ma nel tempo in cui 'è' è costretta a rimandare per scongiurare che la rivista che 'non c'era' continui ad 'esserlo' dopo l'E3. Grazie per la lettera comunque. Delirante al punto giusto. 'Delirante' in quanto sinonimo di splendida.

Cari amici, anche io, dopo tanti anni di silenzio, ho deciso di scrivere ad una rivista di videogiochi. Sentitevi dunque onorati se ho scelto voi per svezzarmi. D'altra parte siete i migliori!

Mi presento: mi chiamo Carlo, vivo a Milano da circa 7 anni, sono sposato con una bellissima donna (sta leggendo la lettera) e ho due meravigliosi bambini. Fino a qui tutto ok! Ovviamente il tempo da dedicare ai videogiochi è veramente poco con due figli. Diciamo che sotto quel punto di vista vivo di notte.

Tutti sanno della mia passione (chi mi circonda la definisce 'malattia') per i videogiochi. C'è chi ha la passione (malattia) per il calcio, chi ha la passione (malattia) per le macchine, chi ha la passione per le mutandine delle liceali giapponesi... ma forse quella è effettivamente una malattia!

Fino a qualche mese fa sentivo dire attorno a me: "Ma alla tua età... ancora coi giochini elettronici...", "Ma non ti vergogni? Grande e grosso e ancora stai a perdere tempo davanti al pleistascion!!!", e via andare. Fino a qualche mese fa, dicevo. Poi ho visto la luce, o meglio, la lucina verde dell'adattatore di rete!

Pensavo che avessero ragione, che era ora di smetterla di perdere tempo davanti ai 'giochini'. È stata una vera e propria rivelazione scoprire che di gente come me ne è pieno il mondo [Foto 05]. Ma avete idea di quanti padri di famiglia sono pluridecorati su *SOCOM II*? [modestamente] Io conosco solo quelli e sono già tanti, ma immagino che su giochi come *FIFA* o *Need For Speed* saranno pure di più! [un padre di famiglia ha bisogno dell'M60] Devo quindi ringraziare le magiche cuffie con le quali comunico tutte le sere con tutti i malati ehm... appassionati come me sui campi di battaglia di *SOCOM II*.
Detto questo mi piacerebbe sapere quando la Sony si deciderà a darci dei server decenti come quelli della Xbox [il gioco online sulla console Microsoft non si poggia su alcun server al di là di quello impiegato per i servizi di Xbox Live. Le connessioni sono di tipo peer-to-peer] sapendo che siamo tutti disposti a pagare pur di giocare all'altezza degli utenti Microsoft.

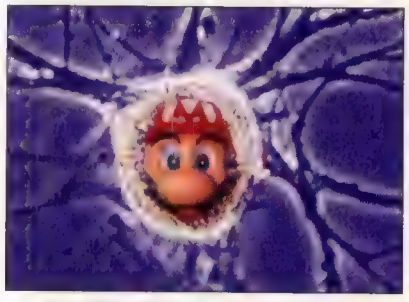
Non so se troverò spazio tra le pagine del vostro Forum ma se ciò dovesse succedere ne approfitto per salutare i miei compagni di Clan [A-T] (che sta per 'A-Team'): Yena, Tux, Epock, Grifo e Darkhunter senza offesa per tutti gli altri, ma siamo più di quindici e fare la lista mi sembra eccessivo. Nel salutarvi vorrei chiedervi il nick che usate su *SOCOM II*. Se non volete pubblicarlo rispondetemi almeno privatamente. Ciao a tutti.
Prixcell

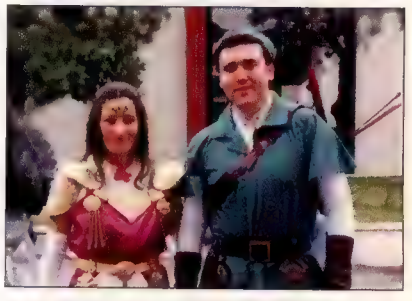
Se incontri un [VG] online, chiedi di 'Marcel'. Se vedi 'Marcel' online, digli di tornare a lavorare. In ogni caso, non trovi solo padri di famiglia online, ma anche padri di famiglia che alle sei del mattino, reduci da due clan war consecutive, hanno il coraggio di dire roba tipo "Oh, si è fatto tardi. Domani devo andare allo studio [medico] che ho da preparare le ricette per i miei pazienti. Facciamo l'ultima ok?". Di solito arriva in ufficio con ancora in testa il ronzio prodotto dall'ultima granata che gli è esplosa vicino. Dica trentatrè.

Un raggio di luce, intenso, mi acceca. Qualche attimo... I miei occhi si ambientano e mi ritrovo avvolto in un bagliore rosso fuoco. Il sole è appena sorto.
La strada è ancora lunga, davanti a me... Accelero.
Il vento, posso quasi sentirlo tra i capelli, agita i vestiti, rinfresca l'aria.
Ci sono macchine; le sfioro e le lascio dietro di me...
Scomparse, all'orizzonte.
Dolci note all'orecchio, emozioni tradotte in note: magia nella magia.
E poi... ancora luce, che si riflette sui grattacieli, alti, immensi. E ancora la luce, scintillando sulle onde del mare, che si perde lontano, infinito, dall'altro lato della strada.
Un ponte, case lontane; la strada continua...
Una scia nel cielo, bianca; un aereo lontano. Qualche nuvola. Tutto è rosso...
Il sole si immerge nel mare: è tramonto...
E ora le luci. Fari che abbagliano, insegne lontane.
Gente che vive la propria vita...
E ancora il vento. E ancora la luce: è alba, di nuovo.
Tutto ricomincerà... quando io vorrò.
Come per magia, un disco inizio a girare, e quel mondo mi avvolge.
La realtà? In certe notti... Preferisco quella virtuale...
Emozioni... Da *Vice City*.
Grazie... RockStar.
Giuseppe Fragola

01

02

03


04


05

"Nella mente di un creativo la nascita di un mondo fantastico non avviene dal nulla, ma è l'interpretazione di ricordi inconsci che riemergono da un lontano passato"

Maxlee

GAME BOY ADVANCE™

LA RIVISTA UFFICIALE

A SOLI 6€
CON LIBRETTO DI TRUCCHI ALLEGATO

GRANDI EROI SU PICCOLO SCHERMO

Speciali, anteprime, recensioni, trucchi e soluzioni. Un'intera rivista dedicata al mondo GBA

IN EDICOLA DAL 25 GIUGNO

future games

Nel prossimo numero

Think Xtra

www.txeurope.com

In tx ne facciamo di tutti i colori
... non ti resta che scegliere.

www.txitalia.it/13/media

TX ITALIA Srl - Via Ponchielli 4, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Tel: +39 02 92.11.20.92 - Fax: +39 02 92.11.20.97

Recensioni: Unreal Tournament 2004, Galleon, Pikmin 2, Thief: Deadly Shadows, Driv3r, Mario Golf: Advance Tou
Speciali: The Beautiful Journey, La Riscossa di Nokia, Hideo Kojima: Snake Eater, Effetto Moda, De Bello Ludic
Prima Pagina: Speciale Electronic Entertainment Expo 2004 **Retrogaming**: La Storia di Micro Machine

PLAYSTATION 2 I XBOX I GAMECUBE I PC I GBA I MOBILE GAMIN

Videogiochi

Il futuro del divertimento elettronico

Numero 008 ■ Luglio/agosto 2004 ■ €6.0

Nintendo DS

Una prospettiva differente

gamesradar.it

future games
Il meglio per i videogiocatori
9 771723 334000 40008

POSTE ITALIANE SPA - SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE - D. L. 353/2003
(CONV. IN L. 27/02/2004 N. 46) ART.1, COMMA 1, DCB MILANO - DISTRIBUZIONE PARRINI